

8 EXKLUZÍVNÍCH DEMO HER NA CD

DRIVER, ROLLCAGE, RUGRATS, TANK RACER, BLOODLINES, RETRO FORCE A DALŠÍ



230 KČ | ČERVEN 1999 | WWW.PSMAG.CZ

Oficiální ČESKÝ PlayStation™ Magazín číslo 14

RECENZE!

RIDGE 4

DVAKRÁT NAPLNĚNÁ TOUHA

PLAYSTATION 2

závodní arkáda No. 1
+ revoluční hardware od Sony

PREVIEW:

GRAN TURISMO 2

Jak daleko se dá ještě na PlayStationu dojít...?

V-RALLY 2

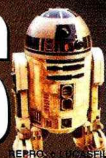
Pečené brzdy, lahodné aroma benzínu a horké gumy na blátě. Dáte si?

RECENZE:

- CIVILISATION II
- WARZONE 2100
- ACTUA ICE HOCKEY 2
- GEX: DEEP COVER GECKO
- UEFA CHAMPIONS LEAGUE
- BLOODLINES
- KKND: KROSSFIRE
- T'AI FU
- R-TYPE DELTA
- NHL FACE OFF '98

EXKLUZIVNĚ!

STAR WARS EPISODE 1™



REPRO © LUCASFILM

THE PHANTOM MENACE™

Hra, která byla dlouho utajena! Její síla vás čeká uvnitř časopisu!



art consulting s.r.o.
Šantrochova 16
Praha 6, 162 00
9 771212 060007 06

NEJPRODÁVANĚJŠÍ VIDEOHERNÍ ČASOPIS NA SVĚTĚ

OSVÍCENÍ

OFICIÁLNÍ PŘÍSLUŠENSTVÍ PLAYSTATION. KROK DO JINÉ DIMENZE.



DUAL SHOCK™ CONTROLLER
1.690,-



G-CON 45™
1.690,-



MEMORY KARTY
890,-



LINK KABEL
1.190,-



MULTI-TAP
1.490,-



NEGCON™
2.690,-



OVLADAČ
890,-



AV ADAPTÉR
1.690,-



BAREVNÉ OVLADAČE
890,-



MYŠ
1.490,-



POUŽITÍ NESCHVÁLENÉHO PŘÍSLUŠENSTVÍ MŮŽE VÉST KE ZTRÁTĚ ZÁRUKY!

SONY

OFICIÁLNÍ PŘÍSLUŠENSTVÍ PLAYSTATION

www.playstation-europe.com

NEPODCEŇUJTE SÍLU PLAYSTATION



obsah CD

CO JE NA CD TOHOTO ČÍSLA?



Závodění je ústředním tématem tohoto CD. Ale hry jsou to naprosto rozmanité. Najdeme tu futuristický akční nářez, korzování ulicemi měst i bizarní jízdu tankem. Takový už je život...

DRIVER hratelná
Bouračky a auťáky ve stylu *Destruction Derby*, ovšem v prostředí ulic amerických měst.

ROLLCAGE hratelná
Ještě jedno demo, tentokrát nesoutěžní, ale zato s dalšími pěti soupeři na trati.

BLOODLINES hratelná
Budoucí sport, kde se hraje 'capture the flag' a neberou se žádné servítky. Na PlayStationu ještě nic podobného nebylo.

RETRO FORCE hratelná
Návrat do dřevních časů videoherní zábavy s těžce ozbrojenými raketkami...

RUGRATS hratelná
Dva levely ze hry, která je inspirována superúspěšným kresleným seriálem.

TANK RACER hratelná
Před touto hrou nikoho ani nenapadlo, že se dá závodit i s dvacetitunovými opancéřovanými pásovci...

ADVENTURE GAME plná hra
Další pecka se značkou Yaroze. Plná parodie na RPG se nachází na našem CD.

RIDGE RACER TYPE 4 videoklip
Hra, která vévodí tomuto číslu PSM. Příště vás čeká hratelné demo.











Osobně si myslím, že máme doposud nejhezčí obálku. Po všech těch rychle svištících autech, nažhaveně vypadajících bojovnících a monstrech s žhnoucíma očima je tu konečně lidská bytost, takřka hmatatelná, krásná, usměvavá. Pravda i ona je utkána z matematických vzorců a přírodního, buněčného na ní není zhola nic, ale ta iluze je tak dokonalá! Je den ode dne silnější a silnější. Dost možná že chvíle, kdy se realita definitivně protne s imaginací, není tak daleko. Víte co? Přečtěte si náš článek o PlayStation 2...

Zpět ke slečně na obalu. Její krásné mandlové oči i sytá žlutá barva pozadí vám jistě už prozradily, že v tomto čísle na vás čeká recenze na 'er čtyřku', nejnovější japonský zázrak, co dorazil do našich herních obchodů. Když vám nebude stačit pět stránek nabitých informacemi a neopakovatelným humorem Štěpána Kopřivy, otočte ještě o kousek dál a zkuste vyhrát ve Šťastné 13, která je tentokrát exkluzivně v barvách *Ridge Raceru 4*. A to vás ještě v příštím čísle čeká exkluzivní hratelné demo!

Sjedete-li pohledem z půvabné tváře Reiko k nižším tělesným partiím, narazíte bezpečně na nápis, který ohlašuje další ze zásadních článků tohoto čísla: novou hru *Star Wars*. Právě v těchto dnech v Americe finišuje příprava na filmovou premiéru století. Delegát PSM cestoval ke strýčkovi Lucasovi a vyzkoušel si u něho na ranči hru, která věrně kopíruje příběh první epizody Hvězdných válek.

To je v kostce dnešní menu. A ani jsme se nedostali k takovým „maličkostem“, jako jsou *V-Rally 2* nebo *Gran Turismo 2*. Mějte se parádně, přátelé!

Farid D. Starman

Farid D. Starman (šéfredaktor)

obsah

MÁTE STAROSTI S PLAYSTATION 2? Klídek! Delegace PSM navštívila herní veletrh Tokyo Game Show a na vlastní oči viděla, že ještě pro VAŠÍ PlayStation je v plánu spousta skvělých her. Tahle ikonka je zárukou kvality.

JAPAN 1999

Oficiální ČESKÝ PlayStation Magazín

Vydává:
Art Consulting s. r. o.

Šéfredaktor:
Farid D. Starman
farid@score.cz

Na tomto čísle spolupracovali:
Martin Kalivoda
Štěpán Kopřiva
Jiří Pavlovský

Grafická úprava a sazba:
Jakub Červinka
pecenac@mbox.vol.cz
Karel Roubal
Pavel „Velký Manitou" Řezáč

Jazyková úprava:
Marie Šimáková

Překlad převzatých materiálů:
Ladislav Nagy
Miroslava Jirková

Osvit:
Stuare s. r. o.

Adresa redakce:
Oficiální ČESKÝ
PlayStation Magazín
Šantrochova 16
162 00 Praha 6
tel.: 02/ 367 950, 367 616
fax: 02/ 367 951
e-mail: *playstation@score.cz*

Inzertní oddělení:
Jaroslav Krulich, David Dovole
tel.: 02/ 367 950, 367 616
fax: 02/ 367 951
e-mail: *inzerce@vision.cz*

Distribuce:
Lukáš Danihelka
tel.: 02/ 367 950, 367 616
fax: 02/ 367 951
e-mail: *distribuce@vision.cz*

Předplatné:
Jana Šteflová
tel.: 02/ 367 950, 367 616
e-mail: *jana@score.cz*

Předplatné Slovensko:
ABOPress spol. s r. o.
Vajnorská 134
831 04 Bratislava
tel/fax: 004217 4445 3334
e-mail: abopress@napri.sk

Cena výtisku s CD:
230 Kč

Official UK PlayStation Magazine — Future Publishing, Your guarantee of value

Více informací o tomto a dalších časopiseckých titulech Future Publishing lze získat na internetové adrese:
http://www.futurenet.co.uk/home.html

14 — 8 EXKLUZIVNÍCH DEMO HER NA CD
DRIVER, ROLLCAGE, RUGRATS, TANK RACER, BLOODLINES, RETRO FORCE A DALŠÍ

230 KČ | ČERVEN 1999 | WWW.PSMAG.CZ

Oficiální ČESKÝ PlayStation Magazín číslo 14

RECENZE! RIDGE 4 — DVAKRÁT NAPLNĚNÁ TOUHA

PLAYSTATION 2 — závodní arkáda No. 1 + revoluční hardware od Sony

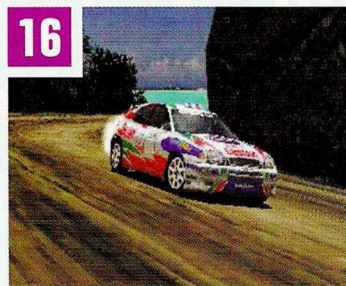
PREVIEW: GRAN TURISMO 2 — Jak daleko se dá ještě na PlayStationu dojít...?

V-RALLY 2 — Pečené brzdy, lahodné aroma benzínu a horké gumy na blátě. Dáte si?

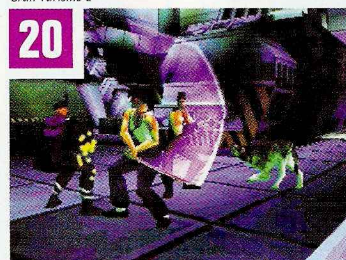
RECENZE: • CIVILISATION II • WARZONE 2100 • ACTUA ICE HOCKEY 2 • GEX: DEEP COVER GECKO • UEFA CHAMPIONS LEAGUE • BLOODLINES • KKND: KROSSFIRE • T'AI FU • R-TYPE DELTA • NHL FACE OFF '98

EXKLUZIVNĚ! STAR WARS EPISODE 1 — THE PHANTOM MENACE — Hra, která byla dlouho utajena! Její síla vás čeká uvnitř časopisu!

NEJPRODÁVANĚJŠÍ VIDEOHERNÍ ČASOPIS NA SVĚTĚ



Gran Turismo 2



Saboteur



Syphon Filter

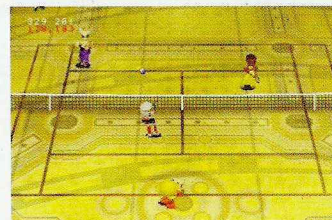
PRIMAL SCREEN

Křížové výslechy distributorů her, přátelský pokec s jejich tvůrci, oficiální i neoficiální rozhovory se všemi, kdo se točí kolem her, jež spatří světlo světa v blízké budoucnosti (do šesti měsíců).



PREPLAY

Hry finišující, téměř dotvořené a připravené se porvat o náš a váš zájem. V rubrice PrePlay se zevrubně díváme na přednosti a kazy skoro hotových titulů. Sice ještě neznámkujeme, ale už trochu soudíme.



Skutečnost: ***Official UK PlayStation Magazine*** **je nejprodávanějším časopisem věnovaným videohrám na světě.** Je to jediný časopis, který má každý měsíc oficiální CD s demoverzemi her, rovněž představuje nejlépe psaný a graficky zpracovaný časopis tohoto typu, který je na pultech k dostání. Toto vůdčí postavení na trhu zároveň znamená, že můžeme hry objektivně recenzovat a chránit zájmy našich čtenářů, poskytovat skutečné názory, a ne pouze nějaké kompromisy, a to jak co se týče samotných recenzí, tak i grafické úpravy.

PSM je jediným skutečně důležitým časopisem v playstationové sféře z jednoho důvodu - tiskneme totiž pravdu. Naše články, ať už se týkají her, průmyslu či všech ostatních věcí spojených s PlayStation, se vyznačují jasným názorem, upřímným a vždy dostatečně obeznámeným s problémem. Spojení se Sony nám poskytuje exkluzivní přístup k informacím a demoverzím her, avšak nikterak neovlivňuje naše rozhodování. PSM je stoprocentně nezávislý.

Časopis je psán zábavnou formou pro dospělé čtenáře. Články nejsou v zajetí technického žargonu, ale přitom se vyznačují nezbytnou odborností požadovanou našimi čtenáři, nejrůznější narážky pro zasvěcené a pubertální vtipy zde ustupují do pozadí, aby neovlivňovaly kvalitu textů. Přinášíme vám vždy nejnovější zprávy, rozhovory s těmi nejdůležitějšími lidmi v oboru, diskutujeme o relevantních problémech a recenzujeme ty nejúchvatnější hry na této planetě. A co se týče našeho demo disku, dáváme vám možnost, jakou jinde nenajdete - abyste si hry sami zahráli. PSM: nejčtenější časopis o videohrách na světě.



Um Jammer Lammy



Star Wars – Episode 1: The Phantom Menace



Ridge Racer Type 4



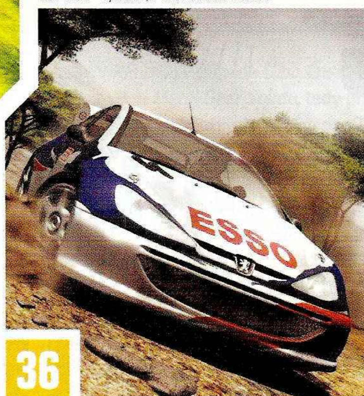
Croc 2



Warzone 2100



Civilisation 2



V-Rally 2



PlayStation 2



R-Type Delta

PLAYTEST

Hřeb večera, to jsou naše recenze. Autor zde bere na sebe nelehký úkol: zahrát a do detailu prozkoumat, upozornit na vady, pochválit přednosti, být za všech okolností naprosto objektivní a nakonec obhájit na redakční poradě svůj definitivní verdikt a konečnou známku.

TÉMA



RUBRIKY



TYRANNOSAURUS EVIL!

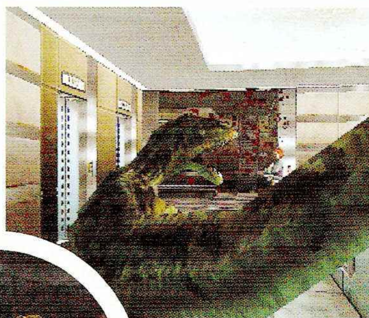
DINO CRISIS BROUSÍ ZUBY NA VÁNOCE













Co z těchto záběrů není příliš patrné, je to, jak se kamera pohybuje novým polygonovým prostředím hry. A také rychlost dinosaurů není moc patrná. A také cákání krve není moc vidět. Ale to všechno tam doopravdy bude.

D*ino Crisis*, směsice cárů masa a prehistorické zuřivosti, sbírá síly k ataku na playstationové hráče. Jak ukazují nejnovější screenshoty ze hry a videoklip Capcomu, bude to velimi pravděpodobně stát za to. První z našich horkých tipů pro Vánoce '99? PSM říká ano.

Minulý měsíc jsme vás informovali, že *Dino Crisis* je podle všeho dalším článkem série *Resident Evil*. Je výtvorem *Resi*-mastera Shinjiho Mikamii a jeho proslulého týmu. Hlavní změna spočívá v tom, že *Crisis* se radikálně odchyluje od zombijské tradice svých předchůdců a zpracovává zápletku, která jako by vypadla z poznámkového bloku Michaela Crichtona.

RESIDENT EVIL - SHRNUTÍ



RESIDENT EVIL



RESIDENT EVIL: DIR. CUT



RESIDENT EVIL 2

D*ino Crisis* je nejnovější hra od Shinjiho Mikamii z firmy Capcom, předního tvůrce hororového žánru pro PlayStation.

Ve hře *Resident Evil* se nám poprvé představila kombinace prvků strachu, akce a explorace. Titul se samozřejmě prodával po milionech. Když pak došlo na pokračování této veleúspěšné hry, ležela na tvůrcích nemalá zodpovědnost. Mikami nakonec hodil do smetí skoro kompletní verzi *Resident Evila 2* a začal pěkně od základů „aby to bylo perfektní".

Předhozený flák v podobě *Director's Cut* udržel chvíli vlky dál od prahu v době, kdy se v Capcomu pilně pracovalo na pokračování, které mělo překonat ty nejkrásnější představy. Není tedy divu, že se nakonec stalo, stejně jako předchůdce, nejrychleji se prodávající hrou na světě.

A co teď? Mikami pracoval na třetí hře *Resident Evil - Resident Evil: Codename Veronica*, jež bude vydána exkluzivně pro konzolu Dreamcast. *Dino Crisis* je tedy vítaným zadostiučiněním pro všechny, kteří by snad mohli nad touto skutečností smutnit. A to není vše! Hovoří se o dalších dvou titulech pro PlayStation. Jednak *Resident Evil Nemesis*, který by se měl údajně objevit do roka, a jednak regulérní *Resident Evil 3*.

Ve hře vystupuje agentka Regina, která se svým týmem cestuje na vzdálený ostrůvek jménem Ibis, aby se podívala na zoubek profesoru Kirkovi a jeho experimentům, které provádí v naději, že objeví ekologicky čistý zdroj energie. Regina dostala rozkaz profesora Kirka zajmout a zjistit podrobnosti o jeho podezřelé práci, ale brzy po příjezdu je poněkud šokována přítomností stovek dravých dinosaurů, kteří si to ve zdejších lesích pěkně užívají.

Co ovšem není možná dostatečně patrné z těchto screenshotů, je skutečnost, že grafická symbióza prerendrovaného (2D) pozadí a polygonových postav v pohybu (tak, jak to znáte v *RE*) byla v případě *Dino Crisis* nahrazena stylem *Metal Gear Solidu*, tedy plně polygonálním a tedy trojrozměrným prostředím. Výsledek? Kamera se může různě pohybovat a snímat Reginu a prostředí při jejím prozkoumávání z jakéhokoli úhlu. Kamera se ovšem v *Dino Crisis* nesnaží přejmout styl známý z *Tomb Raidera* nebo *Metal Gearu* - a částečně zůstává věrná stylu firmy Capcom. Přísně střežené video ze hry (které PSM měl možnost shlédnout) ukazuje, jak se kamera přepíná mezi pohledy ve stylu *Resident Evilu* a během hry poskytuje pohled na to, co je před vámi (případně za vámi) známými a všemi tolik milovanými dramatickými úhly.

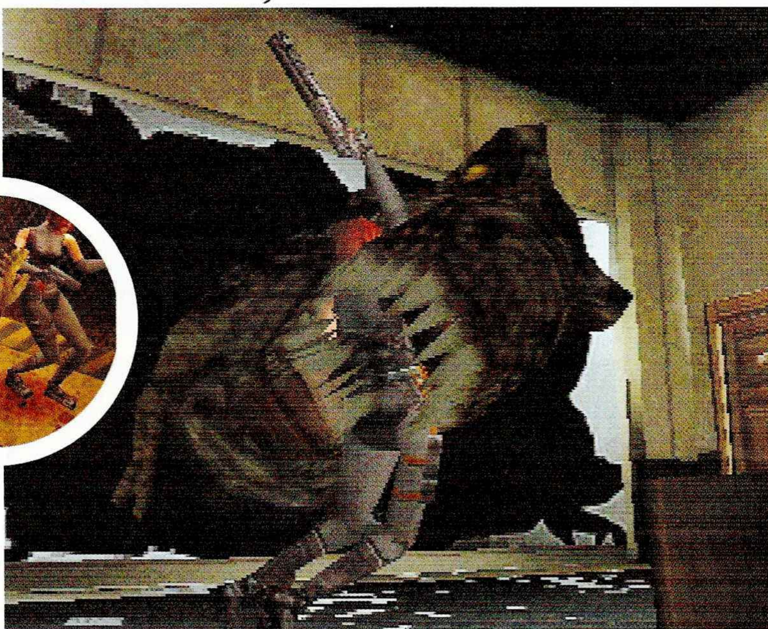
Největší hvězdou představení však budou dinosauři. Video momentálně ukázalo pouze dva druhy potvor: velociraptory a tyrannosaura. Jsou ovšem slibovány ještě mnohé další. Docela ohromující je šílená rychlost, jíž se tito tvorové pohybují. Po pajdajících zombiích z her *Evil* je bleskové míhání dinosaurů v *Crisis* po obrazovce značný rozdíl. Navíc nová celopolygonová herní struktura znamená, že jednou vyprovokovaný dinosaurus vás bude honit z místnosti do místnosti až do chvíle, než se vám ho podaří zneškodnit.

Vypadá to na velkou věc. Další informace můžete čekat měsíc co měsíc až do okamžiku vydání v listopadu.









V současných ukázkách je jen jedna hratelná postava. Jmenuje se Regina a pořád ji nějaká potvora chce kousnout.

Psssst!

Aneb: co se kde šustlo, kde se kdo prokec', kdo má co za lubem...



Smart Dog představuje hru *360*, futuristický závodní titul, který se odehrává na tekutých tratích... Square již brzy nabídnou svou *Legend of Mana*. Je to pokračovatelka starobylého SNESovského RPG *Secret of Mana* a může se pochlubit volbou paralelní hry tří hráčů... V Namcu se chystá další novinka: *Monster Rancher II*. Navíc slibují kompatibilitu s PocketStationem... Sony je na nejlepší cestě podepsat s Enix smlouvu na *Dragon Quest VII*... Elictronic Arts a Dreamworks Interactive společně pracují na *Medal of Honor*. Jde o hru o Druhé světové válce pro PlayStation. Hráči budou provádět různé operace ve snaze zabránit Německu, aby ovládlo celou Evropu... Firma Excel Research prozkoumala, který vydavatel prodal za rok 1998 nejvíce softwaru, a vítězem se stal jasně Sony. Tvůrce PlayStationu porazil největšího soupeře (Nintendo) cifrou 3 033 miliónů dolarů ve srovnání s jeho 1 555 miliony... Electronic Arts stále pracují na *Castrol-Honda Superbike Racing*. Hra by měla mít asi 14 tratí, šest obtížnostních režimů a volbu mezi realistickou hrou a arkádovým režimem....*Xena: Warrior Princess* ještě neupadla do zapomnění. Na půvabné, do kůže oděné dámě z 989 Studios se stále ještě pracuje a bude mít formu 3D bojování... Další erpégéčkování s Enix. *Star Ocean: The Second Story*, velký japonský hit, se chystá na vydání v USA v červnu. To je dobrá zpráva, protože po všem tom překládání textů bude rozhodování o evropské edici hned jednodušší... Acclaim se drží výhodných licencí a chystá na květen vydání *WWF Attitude*... Konami plánují na dohlednou budoucnost *NBA in The Zone '99*, *Gungage*, *Rally Racing*, *Suikoden 2* a *Soul of the Samurai*... *Army Man 3D* od 3DO už je možná na cestě k nám. Malý vojáčci ve válce, ale legrační... *Fighter Maker* od ASCII se snad dostaví v červnu a nabídne vám možnost vyrobit si vlastní bojovkové postavičky.



ROLLCAGE
Relaxační záležitost. Multiplayer této hry přilákal dokonce i pozornost pracovníků inzerce a distribuce našeho časopisu, kteří jinak hrám mimořádně neholdují. Zvláště ne v pracovní době.

RIDGE RACER TYPE 4
Fantazie zabalená do formy playstationové hry. První díl vyšel souběžně s vydáním konzoly. Tento poslední díl vychází v době vrcholícího grafického i hratelnostního výkonu. Do *Gran Turisma 2* máme rozhodně co dělat.

R-TYPE DELTA
Hrozně obtížná, leč přesto neodolatelná střílečka. Lepší explozívní efekty a propracovanější zbraně jsou v raketkových akcích zřídkakdy k vidění.

SYPHON FILTER
Blížící se akčně taktická bomba od americké pobočky Sony. Propracováváme se čím dál více do hlubin hry a už opatrně, a zatím soukromě, si chystáme celkové hodnocení, které zveřejníme, jakmile hra bude aktuální.

SPEED FREAKS
Hra, která má silnou naději zaujmout v oblasti multiplayerového oddechu místo futuristického *Rollcage*. Nová beta-verze má fantastickou grafiku.







Tato hra bude určena jen majitelům joypadu Dual Shock. Ovládání totiž nutně využívá oba analogové sticky.

OPIČÍ KRÁLOVSTVÍ

OPICE + CESTOVÁNÍ V ČASE + ZBRANĚ = APE ESCAPE



Vítejte u stolu. Dnes se podává poněkud nečekaná, nicméně velmi chutná strava, *Ape Escape*. Ještě upozornění: šéfkuchař se pustil do experimentů.

Ape Escape byla PSM představena v tokijském sídle Sony coby 3D plošinovka, jejíž story se točí hlavně kolem skupinky rebelujících opičáků. Poté, co jim byla v laboratoři nějakého šíleného profesora dána inteligence, tyto opice pomocí stroje času uniknou do minulosti a mají v úmyslu němnožko upravit historii světa ve svůj prospěch. V roli profesorových asistentů Spikea a Buzze se musíte přemístit zpátky v čase a chytit opice dřív, než tam začnou provádět největší opičárny v dějinách inteligentních forem života.

Jak PSM tvrdili výkonný producent Yoshida Shuhei (dříve *Crash 3*, *Spyro* a *GT*) a producent Susumu Takatsuka (dříve pracoval u Segy na *Virtua Fighter*, *Virtua Fighter 2* a *Fighting Vipers*), je *Ape Escape* převratný titul. Je to první hra tohoto typu, která vyžaduje výhradně analogové ovládání. Pravý stick řídí váš pohyb 3D světy (jako je džungle, podvodní svět, zábavní parky, továrny, pláž a dokonce i vnitřek žaludku netvora) a levým se ovládají nástroje a vozidla, které dostanete od pana profesora.



K dispozici jsou katapulty, sítě, vrtule, auta na vysílačku, radar detekující opice, tanky a veslovací čluny. Každý nástroj vyžaduje specifickou manipulaci se stickem. Po skočení na člun musí hráči veslovat pomocí obou sticků, stejně jako to dělají s vesly ve skutečnosti, při katapultu musí přitáhnout stick zpátky jako prak a pak ho nechat vymrštit. I na papíře to zní fantasticky!

S vyváženou umělou inteligencí (opice vás slyší přicházet, takže se musíte plížit jako v *Metal Gearu*), skvělou grafikou a animacemi, působivou kamerou a stovkami originálních nápadů to vypadá, že hra *Ape Escape* by mohla strčit mnohé proslulé plošinovky na PlayStationu i na N64 do kapsy. 

Soutěž s Rollcage

PRŮBĚŽNÉ VÝSLEDKY

Jen pár dní uplynulo od uveřejnění soutěžního dema hry *Rollcage* a už se nám sem hrnou lístky s dosaženými časy. Mile nás překvapilo, že někteří účastníci dokázali za tak krátkou dobu dosáhnout velmi slušných výsledků (tahle soutěž běžela i v UK a vítězný čas tam byl ve finále 00:22:50). Pokud jste měli v rukou minulé číslo PSM, víte, že uzávěrka soutěže je daleko před námi a že nic není rozhodnuto. Přesto, abychom trochu postrčili potenciální váhavce a motivovali ostatní k ještě lepším výkonům, budeme uvádět průběžný stav nejrychlejších dosažených časů. Zde je pětice dosud nejlepších:

1. **David Krupička** 00:24:40
2. **Václav Bouma** 00:25:00
3. **Radek Richter** 00:26:93
4. **Jiří Lužný** 00:27:40
5. **Mirek Růžička** 00:27:70

Na závěr ještě jedna oprava: firma Psygnosis, která je i dodavatelem cen pro výherce, nám nakonec poslala trochu jinou sestavu cen. Plné hry (5x) a trička zůstávají na místě, ale anoncované samolepky byly nahrazeny *Rollcage*-kšiltovkami a *Rollcage*-mikinami.

MISSION: POSSIBLE

HITY N64 DEZERTUJÍ NA PLAYSTATION

Po úspěchu, kterého tato pořádně zpožděná hra podle filmu Mission Impossible dosáhla na N64, se konečně dočkáme vydání i pro PlayStation.

V pojetí naprosto odlišném od jiné filmové hry tohoto čísla (*Star Wars - Episode 1: The Phantom Menace*) toho má hra s filmem společného pramálo. Role Toma Cruise je například obsazena člověkem, který má se slavným hollywoodským hercem společné asi jen tmavé vlasy.

Ethan Hunt (ve filmu postava Cruise) ve hře navštěvuje příšerné turistické zapadákovy. jako jsou sychravé pobřeží Baltského moře, paluba těžce ozbrojeného člunu, honosná velvyslanectví či ústředí CIA. A všude manipuluje se spoustou nástrojů, klade bomby, rozhlíží se pomocí infračervených brýlí v úplné tmě a permanentně kosí bezmocné nepřátele svou plynovou stříkačkou.



Hunt ve své kanceláři nemá nábytek. Chudák musí pracovat takhle.

Ovšem musíme podotknout, že se hra nakonec nestočí do střílení doomovského typu, ale je založena spíše adventurově, má perspektivu třetí osoby (podobnou *Tomb Raiderovi*) a celou řadu vedlejších postav, které pomáhají nebo překážejí Ethanovi v průběhu hry.

Tvůrci odhodlaně tvrdí, že oproti verzi pro Nintendo 64 je playstationový *Mission: Impossible* pokročilejší jak v hratelnosti, tak v grafice. Počkejme si na to.

VÁLKA ROBOTŮ

OMEGA BOOST JE O DESTRUKCI A EXPLOZÍCH



Nejen simulátory vlaků a sportovní tituly na téma sumo, ale i hry s tzv. mechy nás Evropany nikdy moc u srdce nevzaly. Že by se to mělo změnit?

Omega Boost je nic nepředstírající střílečka s roboty, která vypadá i se hraje skvěle. Spáchali ji profíci, kteří už mají na kontě megahit jménem *Gran Turismo*, totiž firma Polyphony Digital. Hra začíná působivou intro sekvencí, kde se představí hlavní hrdina Lou Lester. Při našem tokijském seznamování s hrou zněla z PlayStationu i píseň od Robbieho Williamse - ale nebojte se, Let Me Entertain You bývalého člena skupiny Take That bude údajně nahrazeno říznější hudební stravou od kapely Feeder, kterou jste patrně zaznamenali na *Gran Turismu*.

A co to ostatní, asi se ptáte. Skvělá prostorová grafika, efektní střihy při akci, stovky power-upů, obrovské vesmírné lodi, naváděné rakety a robo-draci křížení s kostrami. Díky tomu všemu je na první pohled *Omega Boost* velice atraktivní hra, při níž provádíte svou postavu různými prostředími a ve finále bojujete s bossi. Vliv *Gran Turisma* se projevil provedeným režimem Replay, který přehrává vaše hrdinské činy a umožňuje je uchovávat pro případné pozdější shlédnutí na paměťové kartě.

PSM by v této souvislosti rád připomněl starou saturnovskou střílečku *Panzer Dragoon*, jež v mnoha ohledech hru *Omega Boost* inspirovala.









Detailní náladová grafika a nevídané světelné efekty. To je střílečka jménem *Omega Boost*.

Extáze

Capcom se předvádí v tom nejlepším světle. *Dino Crisis*, alespoň na první pohled působí jako jedna z nejnadějnějších věcí, které nás čekají na sklonku tohoto roku.

Tituly, které budou doprovázet uvedení příští konzole na trh, vypadají extrémně lákavě. Mezi jinými se vážně začíná hovořit o *Tekkenu 4*, *Gran Turismu 3* a *Final Fantasy XI*! Není to jen nádherný sen, že ne?

Ještě pro naši současnou milovanou a šedou PlayStation (nikdo neví, jakou bude mít barvu ta příští) se chystá mimořádně silná řada závodních her na start: *V-Rally 2*, *Gran Turismo 2*, *Speed Freaks*, *Rally Masters* a už vydaný *Ridge Racer Type 4*. Otázka je, kdo vyhraje tenhle závod.

EXTÁZE

Propadáky a trefy do černého ve světě PlayStation.

DEPKA

Lidé, co si stěžují na PlayStation 2. Ve jménu Ježíšovy trnové koruny, není to podvod ani rána pod pás současným majitelům PlayStation. Je kompatibilní se starým softwarem i hardwarem, co můžeme chtít víc?

Odsunutí *Silent Hillu* až někam na podzim. Tenhle problém s opožděním palové verze oproti americkému vydání u firmy Konami jsme si už užili u *Metal Gear Solidu*. Lid si žádá více hororových adventur hned TEĎ, a ne až za půl roku!

Některé zahraniční evropské časopisy, které bez uzardění recenzovaly *Final Fantasy VIII* z japonské verze! Zřejmě si pořídily 1000 otroků, kteří se zabývali odklikáváním všech možností. Jak jinak by to dokázaly?

Depka







V budoucnosti budou mít všichni zelené oči.

LET A BOJ

ACE COMBAT PŘILÉTNE POTŘETÍ







Pár impresivních obrázků z chystaného *Ace Combat 3*. Jen ta nádherná nebeská modř je sama o sobě zážitkem...



Brigády horlivých PC-hráčů, když dojde ve při s majiteli konzol na lámání chleba, začnou argumentovat tím, že PlayStation nikdy nemůže zvládnout sofistikované letové simulátory. Přátelé, oni mají pravdu. Ale řekněte, nedali jsme se na videohry právě proto, že nám jsou gyroskopy a dokonalá letová fyzika prostě ukradeny? Pro ty z vás, kteří se s tím takhle jednoduše nedokáží vypořádat, máme dobrou zprávu. Dokud PlayStation 2 nesetře přiblblé úsměvy z tváří pentiových otrapů, bude zatím virtuálním leteckým soubojům nejblíže *Ace Combat 3* od firmy Namco.

Ace Combat 3: Electrosphere se odehrává v budoucnosti a vy jste samozřejmě pilot. A ne jen tak ledajaký. Jste pilotem Organizace světových mírových sil, která se snaží o nastolení celosvětového pořádku. Standardní vlády už dávno přestaly fungovat a svět teď ovládají dvě velké korporace - konkrétně General Resource Ltd a Neucom Inc. Konflikty mezi nimi na sebe nedají dlouho čekat a vaším úkolem je udržet mír. Obrat v ději ovšem nastane v okamžiku, kdy OSMS začne podezřele otálet s důležitými rozhodnutími a nejlepší pilot General Resource Abyssal Dision vám nabídne, abyste se přidal k nim...

Ale *Ace Combat 3* není oproti svým předchůdkyním vylepšena jen o zajímavý příběh. Značně byla zdokonalena i grafika, takže si budete moci vychutnat takové parádičky jako sluneční paprsky, záři nočních reflektorů a mraky, všechno zpracované mnohem realističtěji. V nabídce jsou spousty letových jednotek - jak realistických, tak futuristických - a rozhodnutí hráče se nyní odehrávají na základě vývoje situace. Pokud se rozhodnete přidat se k General Resource, příběh se neodvolatelně změní.

Nová verze má také vylepšené ovládání (analogové sticky vám umožní manipulovat s úhly kamer), světelné efekty, letovou instruktáž (možná vám připomene Mei Ling z *Metal Gearu*) a působivější bojové scény. Nejdůležitějším posunem však přeci jen asi bude komplikovaný příběh, který dodá hře hloubku a emocionálnější prožitek. Namco tvrdí, že jde o kombinaci „vzrušující akce s mnohými realistickými prvky," brzy se snad budeme moci přesvědčit sami.



GALERIE TÝPKŮ

OBLUDÁRIUM PODIVNÝCH BYTOSTÍ OBÝVAJÍCÍ SVĚT PLAYSTATION. TÝPEK ČÍSLO DESET.

TV MODERÁTOR

Na svou dozlatova opálenou tvář nanese televizní moderátor pořadu o počítačových hrách silný nános pudru, drobnou péči také věnuje svým řasám a je připraven strávit další den před kamerou, na pódiu, které jak se mylně domnívá, znamená svět. Člověk uvádějící pořad počítačových her musí především vypadat.



Jméno: Péťa Kuřinoha
Věk: Říká, že mu je 27. Ale ve skutečnosti mu je už 36.
Jaké je jeho povolání? Coby televizní expert přes počítačové hry má za úkol, jak zcela otevřeně přiznává, vypadat jako co možná největší magor, který prakticky neumí dát dohromady jedinou kloudnou větu. Dělá to tak, že při natáčení prakticky bez přípravy začne improvizovat na libovolné herní (ale i neherní, rozumí totiž všemu) téma, přičemž nikdy se nezapomene blýsknout nějakým tím jadrnějším výrazem. Dále si zve prazvláštní hosty, kteří předvádějí buď skrytou reklamu, nebo své žalostně nízké IQ. Nebo obojí.
Je šťastný? Přes veškerou snahu se mu nepodařilo sama sebe přesvědčit, že je. Má dojem, že mrhá svým talentem. Je si dokonale jist, že při své vizáži a genialitě má na mnohem víc.
Jak se na tohle místo vlastně vůbec dostal? Nejdříve poloprofesionálně tančil, pak se věnoval psaní povídek, pak nějakou dobu dělal divadlo, ale nic světoborného. Po dvou týdnech na Malorce zjistil, že opálený vypadá naprosto neodolatelně. No a týden na to byl v první televizi, ze které ho nedokázali do dvou minut vyhodit.
Co volný čas? Potlouká se po velkých nákupních střediscích, hlavně po odděleních s elektronikou, a doufá, že ho někdo pozná a přijde si pro autogram. To je tak asi o něm vše.

KDO JSOU K ČERTU TI: ACCLAIM

ROK ZALOŽENÍ: 1987
SÍDLO: New York
POČET ZAMĚSTNANCŮ: 700
KLÍČOVÉ OSOBNOSTI: Gregory Fischbach (spolu-předseda společnosti a generální ředitel), James Scoroposki (spolu-předseda a tajemník/pokladník), Rod Cousens (vicepresident a generální ředitel Acclaim International), Paul Eibeler (výkonný vicepresident a generální ředitel Acclaim North Amerika), Sandy DeGennaro (ředitel vývoje), Darrin Stubbington (výkonný vicepresident a generální ředitel Acclaim Studios).

HISTORIE: V poměrech softwarových společností je Acclaim jako čerstvý teenager. Byl založen až koncem osmdesátých let, ale hry, které z něho vzešly, ho brzy přiřadily k nejsilnějším v oboru. Acclaim byl první nezávislá společnost, která produkovala software pro NES, a patřil mezi první, kteří se rozhodli vytvářet software pro PlayStation. K raným hrám, jež společnost vytvořila pro PlayStation, patří *Alien Trilogy* (8/10) a první díl série *Bust-A-Move*. Od té doby Acclaim zakoušel střídavě úspěchy i neúspěchy s *NFL Quarterback Club '97* (8/10), velmi solidními hrami jako *Forsaken* (8/10) a *Constructor* (8/10) či pomalou nudnou věcí jménem *Dragonheart: Fire And Steel* (3/10).

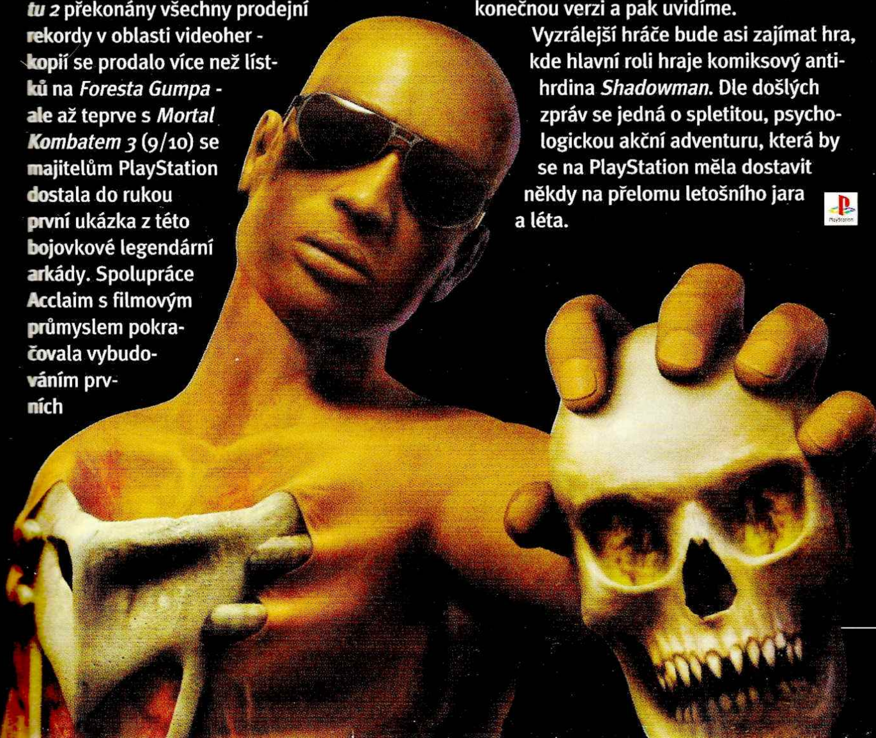
V roce 1995 byly po vydání *Mortal Kombatu 2* překonány všechny prodejní rekordy v oblasti videoher - kopií se prodalo více než lístků na *Foresta Gumpa* - ale až teprve s *Mortal Kombatem 3* (9/10) se majitelům PlayStation dostala do rukou první ukázka z této bojovkové legendární arkády. Spolupráce Acclaim s filmovým průmyslem pokračovala vybudováním prvních studií pro pořizování animace technologií motion capture, která začala produkovat zvláštní efekty pro filmy jako *Batman Returns*. Acclaim si pochopitelně nenechal ujít možnost vydat licencovanou videoherní verzi hry *Batman & Robin* (6/10) na PlayStation v roce 1998.

Jak Acclaim předvedl, zná tajné chodbičky nejen k filmovým licencím, ale i do licenčních oddělení asociací vrcholového sportu, jako jsou The National Basketball Association, Major League Baseball Players Association, Warner Bross a World Wrestling Federation. Ti pak v posledních letech nejvíce napomohli videohernímu úspěchu Acclaim.

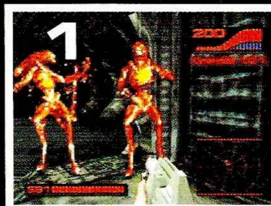
Získání Iguana Studios v roce 1994 a expanze do zemí jako Velká Británie, Japonsko a Austrálie znamenají, že při vstupu do nejvýznamnějšího roku konzoly PlayStation se Acclaim nachází ve velmi dobrém postavení.

SOUČASNOST: Wrestleři s motion capture pohybem, autíčka a 2D adventura na motivy kresleného seriálu, to je nabídka Acclaim pro rok 1999. Výběr her uvedených napravo se dozajista postará o ukojení nejedné hráčské chuti. Už teď se žhavě diskutuje na téma videoherní podoba *South Park*. Mnozí se pohoršují nad znesvěcením kultovního titulu. Jiní se pozastavují nad brutálním humorem předlohy. Ovšem počkejme si na konečnou verzi a pak uvidíme.

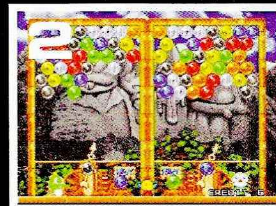
Vyzrálejší hráče bude asi zajímat hra, kde hlavní roli hraje komiksový antihrdina *Shadowman*. Dle došlých zpráv se jedná o spletitou, psychologickou akční adventuru, která by se na PlayStation měla dostavit někdy na přelomu letošního jara a léta.



PLAYSTATIONOVÉ **PORTFOLIO**



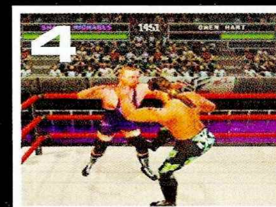
ALIEN TRILOGY
Takhle to vypadá, když dáte dohromady PlayStation, vetřelce a zbraně. Jedna z těch povedenějších filmových licencí. Tedy až na animaci alienů...



BUST-A-MOVE
Dva hráči se tu vžijí do role miniaturních dinosaurů, kteří vysílají vzhůru barevné bubliny. Vítězství závisí na množství sestřelených bimbajících se bobulí. Hra, která produkuje notoriky.



FORSAKEN
Ztratíte se v bludišti chodeb, kde budete muset uhýbat před fotonovými torpédy a lasery nepřátelských robotů. Pak ještě chvíli bloudíte. A pak se ztratíte nadobro.



WWF WARZONE
Asi nejlepší wrestlingová hra, kterou nabízí playstationový trh. Obecně nemáme tenhle sport ani jeho herní podobu nijak v lásce, ale tohle je alespoň uděláno poctivě.

MOMENTÁLNĚ **VE VÝROBĚ**



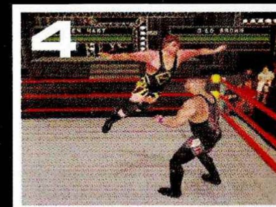
SHADOWMAN
Pravděpodobně velký hit budoucnosti. Stanete se komiksovým antihrdinou z amerických časopisů, Shadowmanem, a budete mít před sebou hodně krvavé práce.



SOUTH PARK
South Park se dosud skrývá pod rouškou tajemství. O co jde? Sprosťý *PaRappa*? *Crash* s sprosťárnami? *Tomb Raider* se sprosťárnami? *ISS Pro* s.



RE-VOLT
Závodění buggin, kde se jezdí s malými modely na dálkové ovládání. Navíc prostředí představuje surrealisticky zmenšený svět. Není to originální, ale může být zábavné.



WWF: ATTITUDE
Vylepšený mix hry *WWF Warzone*. Vytvořte si svého bojovníka. Změňte mu pohlaví, sílu, výdrž, kostým, typ těla. Oblečte ho (nebo ji) a pak... ano! Zawrestlujte si!



PLAYSTATION A-Z

L Leap of Faith (skok naslepo). To je největší zločin, jakého se může designér dopustit v plošinovce. Znamená to, že nevidíte, kam skáčete, což je pochopitelně chyba. Často k tomu dochází, když se dostanete na samý konec nějakého úseku a skáčete do prostoru mimo obrazovku. Zvláště neodpustitelné je to v okamžiku, když musíte riskovat dlouhé úseky hraní.

● Light Sourcing (osvětlování) polygonů. Děje se tak, aby to bylo v souladu se světelnými efekty ve hře.

● Link cable. Tím k sobě připojíte dva PlayStationy, díky čemuž pak můžete hrát proti kamarádovi. Zejména to oceníte u automobilových simulátorů. Bohužel programování propojení kabelem působí autorům her značné problémy a často pak hrozí výskyt chyb ve finální hře. Snad proto mnoho tvůrců raději tuto podporu do svých her nevkládá. Dalším důvodem je zřejmě malý počet domácností s link kabelem (což je důsledek nedostatku příslušných her). Je to typický případ začarovaného kruhu a hlavně je to veliká škoda.

● Loading. PlayStation bohužel musí hru postupně nahrávat, a to proto, že má jednak příliš malou paměťovou kapacitu, jednak celkem pomalou CD mechaniku. Tato zdržení jsou pochopitelně nepříjemná, nicméně někdy je dovedně dokáží zastřít tzv. loadingové obrazovky, například otevírání dveří v *Resident Evil* nebo startování kosmické lodě v *Colony Wars*. Než se odehraje jednoduchá animace, hra už je v paměti.



Loadingová obrazovka *Colony Wars Vengeance* hráče trochu zabaví.

ZDE JSOU DRACI!

ZABIJTE OBLUDU, VEZMĚTE SI PRINCEZNU A ZPLOĎTE DĚTI...

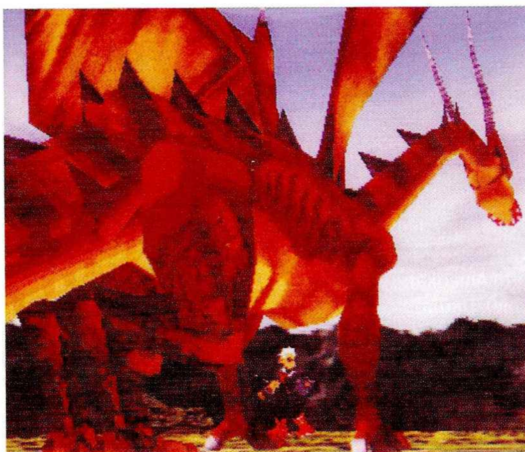


V souvislosti s březnovou Tokio Game Show se díváme v dnešních aktualitách na několik japonských novinek, mezi nimi je i tento titul od Namca. Je to fantastická adventura a jmenuje se *Dragonvalor*. I když hra je hotova pouze z nějakých deseti procent, už nyní budí obdivné vzdechy a řadí se k těm více očekávaným playstationovým titulům budoucnosti.



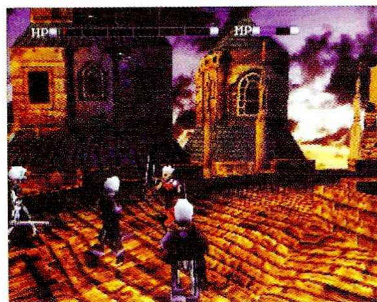
V podstatě se jedná o předělávku klasické arkádové hry *Dragonbuster*; narazíte tu na hodně exploračních prvků, budete prozkoumávat záhadné země, přičemž vaším konečným cílem by měla být porážka největšího plamenochrliče ve hře. Ten je ostatně také prvotřídní hvězdou skvělé intro sekvence, kde dochází ke kombinaci CGI, filmových záběrů, dvojrozměrné animace a také, ehhm, heavy metalu. Na cestě rovněž narazíte na několik rébusů a hádanek, které je třeba vyřešit, ale není to nic obtížného. Nepřátele je třeba likvidovat v bojovkovém stylu a v každé úrovni bojujete poslední bitvu proti plně polygonovému draku. „Ta ještěrka je skutečně šílená, nepostojí, pořád skáče, kouše, plive oheň" apod., jak nám řekli u Namco.

Na konci každého kola si hrdina bere za ženu dámu, kterou zachrání z dračího doupěte, a v důsledku toho musí v následujícím kole hrát jako syn tohoto páru a tak pořád dokola. Jelikož ženy vypadají různě, s každým kolem dochází ke změně vzezření hrdiny a mění se i prostředí, v němž se další kolo odehrává.



Každý z draků je pěkná (velká, detailní, hrůzostrašná) polygonová potvora. Akce tu je někdy až bojovková. Na dolním obrázku vidíte komnaty, kde jsou vězněny dívky, jež máte za úkol zachránit.







STAR IXIOM

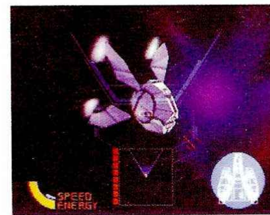
NAMCO A KLASICKÁ STŘÍLEČKA...

Stejně jako *Dragonvalor* a jeho předchůdce *Dragonbuster* i *Star Ixiom* je volným remakem starší hry Namco *Star Luster*. Nicméně to, co kdysi bývalo obyčejnou střílečkou, bylo přetvořeno v rozlehlou strategickou hru, jež obsáhne celou naši hvězdnou soustavu.

Vy zde hrajete coby Roy Hynic velitel spojených galaktických sil a před vámi je mise do první kosmické války ve 25. století, přičemž máte zachránit lidstvo a hvězdné základny před útoky vesmírných nepřátel. Jinými slovy - všechny nás čeká pěkný laserový intergalaktický nářez, ale i notná dávka strategie, neboť se po galaxii musíte pohybovat s jasně definovaným plánem, jinak nemůžete získat výhodnou pozici pro boj.

K tomuto okamžiku je hotovo 80% hry: její součástí je skvělá grafika, nádherné filmové šoty, retro appeal (někdo má sex appeal a někdo zase tohle) plus hostující lodi z jiných namcovských titulů (*Galaxians*, *Bosconians* a *Starblade*). Naštěstí pro vás je zde ale tréninkový režim, kde se pohodlně můžete naučit vše podstatné. Nové zprávy vám sdělíme hned, jak k nám dorazí po astrálních vlnách. Nebo z tiskovky.



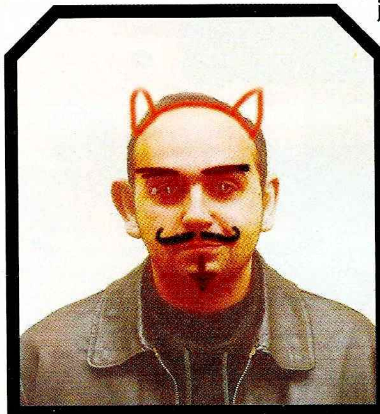




ĎABLŮV ADVOKÁT

Každou chvíli se rozplýváme nad tím, jak je grafika v té či oné hře úžasná. Jak rychle se to hýbe a jak detailní a rozmanité textury, světelné efekty, stínování, animace... jsou. I v redakcích herních časopisů jsme už dávno přistoupili na tuto hru o skvělou a ještě lepší grafiku.
Hovoříme-li o skvělé grafice, máme obvykle na mysli technickou dokonalost a domnívám se, že čtenář nám v tomto smyslu i rozumí. Je mi jen líto, že často se při tom zapomíná na originální a výtvarnou stránku věci. Bude asi lépe, uvedu-li příklady. *Tomb Raider 3* má jistě vynikající grafický engine a v rámci nezměněného hardwaru představuje obrovský technický pokrok oproti svým předchozím dílům. *Metal Gear Solid* má též vynikající grafiku, celkově velmi detailní, třebaže ve tvarech trochu kostrbatou. Ale zde se více méně bavíme o technických aspektech. Záměrně jsem zvolil dvě vynikající a do nebe vychválené hry, ale ruku na srdce, zůstaneme-li čistě u grafiky, čím se tyto dva tituly od sebe liší? Odpověď? Ničím. Jsou to tytéž polygony, tytéž textury, jednou více do zelena, podruhé více do hněda. Nacházíme tu prvky stylizace, ale polygonová svěrací kazajka nedovoluje tvůrcům hry větší míru originality ve vizuální stránce. Možná se divíte, o čem že to hovořím, co bych ještě od her chtěl. Dobře, tak já vám to prozradím. Chtěl bych, aby se autorův rukopis (neboť právě a jedině autor je zdrojem emocí, myšlenek a krásna) projevoval v každé hře do takové míry, jako je tomu běžně v jiných oborech. Chtěl bych, aby se *Tomb Raider* lišil od *Metal Gearu* tolik jako Michelangelo od van Gogha, jako Jarmush od Ridleyho Scotta, jako člověk od člověka. Ano, chtěl bych, aby ve hře byly přítomny osoby, ideje, víra a naděje. Chci tam lásku, krásu, pravdu. Chci, aby se z her stalo umění a věřím, že ten potenciál tam je.
Nyní je tvorba her v zajetí trhu a technických omezení. Jako když film vstoupil čerstvě do života a byl jen podivnou atrakcí předvádějící stovky stejných němých grotesek. Budoucnost by měla být mnohem lepší. Stejně jako když pokrok a všeobecné přijetí učinili z filmu nejsvébytnější tvůrčí prostředek dvacátého století.
I v oboru her existuje naděje. Až padnou limity (koneckonců, z čeho by měla být Lara, když ne z polygonů?) a hrát budou (skoro) všichni, vstoupí i sem svébytnost. Snad. Ještě jednu otázku si kladu: jmenuje se ta naděje PlayStation 2?

Farid D. Starman





HITPARÁDY

Poprvé vám přinášíme novou rubriku zaměřenou na žebříčky. Jistě vás napadne, že měla existovat už dávno. Ano, máte pravdu, i my jsme na to nesčetně krát mysleli. Leč z mnoha rozmanitých důvodů se zavedení pravidelné stránky tohoto typu odkládalo. Jednou nebylo místo, podruhé nebyl čas. Ale teď už se vše v dobré obrátilo, a tak vám představujeme svou rubriku Hitparády. Nějakou dobu jsme uvažovali o českém prodejním žebříčku, ale poté, co jsme zjistili, že žádná centrální statistika playstationových her u nás neexistuje, řekli jsme si, že užitečnější bude udělat čtenářskou hitparádu. Jinými slovy pokusit se první reprezentativní český žebříček zavést. Posílejte své hlasy (můžete jmenovat tři hry, bez udání pořadí) na adresu redakce a na korespondenčním lístku s heslem „charts". Pro tentokrát uvádíme náš současný redakční žebříček. Pro zajímavost budeme též uvádět aktuální hitparády 3 největších trhů světa.





1 Ridge Racer Type 4
Namco

Fantasticky zpracovaná závodní arkáda od mistra oboru. Jízda v téhle hře je rovna uměleckému zážitku. Octnete se někdy mezi snem a bděním...



2 Metal Gear Solid
Konami

Na pomezí filmu a hry se octne každý, kdo vstoupí do světa Metal Gear Solidu, zatím posledního titulu, který od recenzentů PSM obdržel absolutní známku.



3 Rollcage
Psygnosis

Svým vynikajícím multiplayerem je tato hra, zvláště pro rušná prostředí typu kanceláře naší redakce, ideálním relaxačním prostředkem.



4 Warzone 2100
Eidos

Komplexní, nekonečně rozmanitá válečná strategie pro ty, kteří mají chuť a čas ponořit se do dlouhotrvající kampaně s vůní radioaktivního spadu.



5 UEFA Champions League
Eidos

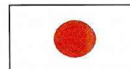
Poslední mezi fotbaly, které skutečně stojí za to. Chcete-li se dozvědět, proč je tahle sportovní hra tak skvělá, přečtěte si recenzi v tomto čísle.

TOP 10 REDAKCE PSM

◄ 1-5

6. **Street Fighter Alpha 3** .... Capcom
7. **Akuji the Heartless** .... Activision
8. **Viva Football** .... Virgin
9. **Music** .... Codemasters
10. **Tekken 3** .... Namco

TOP 5 JAPONSKO



1. **Dance Dance Revolution** .... Konami
2. **World Stadium 3** .... Namco
3. **Saga Frontier 2** .... Square
4. **Devil Summoner - Soul Hackers**... Atlus
5. **All Japan Pro Wrestling** .... Human

(zdroj: PlayStation Gamer, 19/4/99)

TOP 5 USA



1. **Syphon Filter** .... SCEA
2. **Silent Hill** .... Konami
3. **Frogger** .... Hasbro
4. **Crash 2** .... SCEA
5. **Army Man 3D** 3DO

(zdroj: NPD, březen 99)

TOP 5 UK



1 **Ridge Racer Type 4** .... Namco
2 **Metal Gear Solid** .... Konami
3 **The Rugrats** .... THQ
4 **Tomb Raider 2 (Platinum)** .... Eidos
5 **Crash Bandicoot 2 (Platinum)** ...... SCEA

(zdroj: Charttrack, 17/4/99)

Sponzorem naší hitparády je firma Pinelli, výrobce energetických drinků a dalších netradičních nápojů v plechovkách. Díky tomuto spojenectví můžeme třem vylosovaným čtenářům, kteří přispějí svými hlasy do našeho žebříčku, slíbit kartón (24x 0,25l) Semtexu.



PSM DOPORUČUJE

DRIVER (PSM 14 - 9/10)



Tlak podrážky na plynový pedál. Zaplavení motoru palivem. Nesčetné exploze v pístech. Rychlá rotace pneumatik. Hádáte správně, v této hře se budete zabývat řízením.

SF ALPHA 3 (PSM 14 - 9/10)



Blanka, Honda, Ken a Ryu... ti všichni hlásí návrat společně s nejnovější inkarnací dvojrozměrného bojovkového evergreenu. Co se stane, když potkáte na ulici hromotluka, který hrozně touží po vaší peněžence?

STREET SKATER (PSM 14 - 8/10)



Co se stane, když si stoupnete poprvé v životě na kolečkové prkno a rozjedete se s prudkého kopce vstříc čelnímu nárazu do zdi? Rozbijete si ústa a zpřerážíte údy. Nechcete si to nejdříve vyzkoušet?

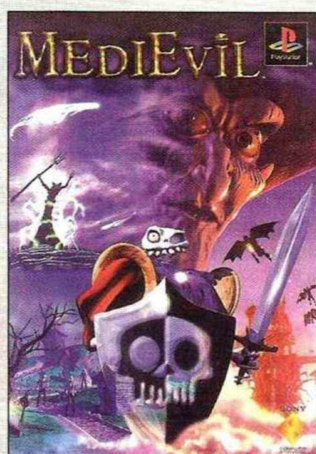
BLOODY ROAR 2 (PSM 14 - 8/10)

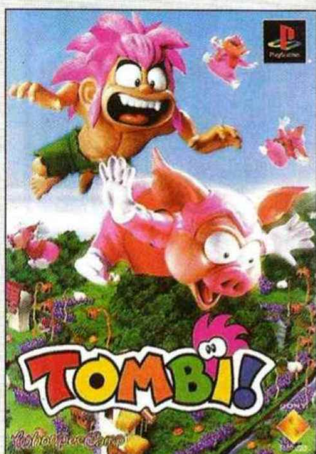


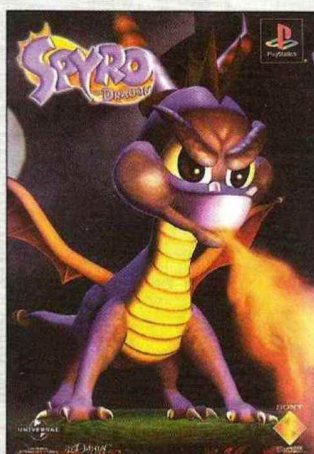
Co se stane, když potkáte na ulici dvoumetrového králíka, který hrozně touží po vašich vnitřnostech? Ehm, tak to se asi nikdy nestane. Ale to přeci neznamená, že by hraní *Bloody Roar 2* byla ztráta času...

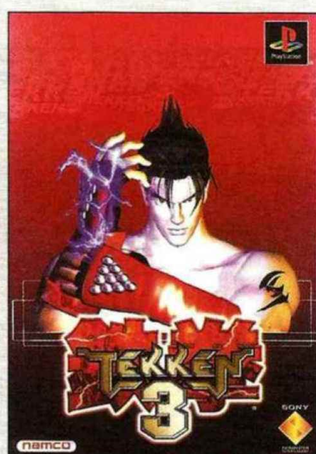


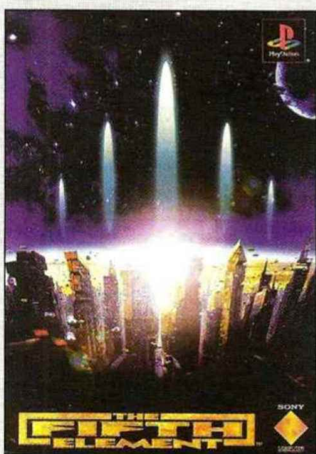


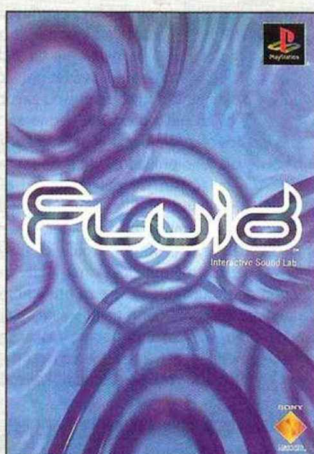
















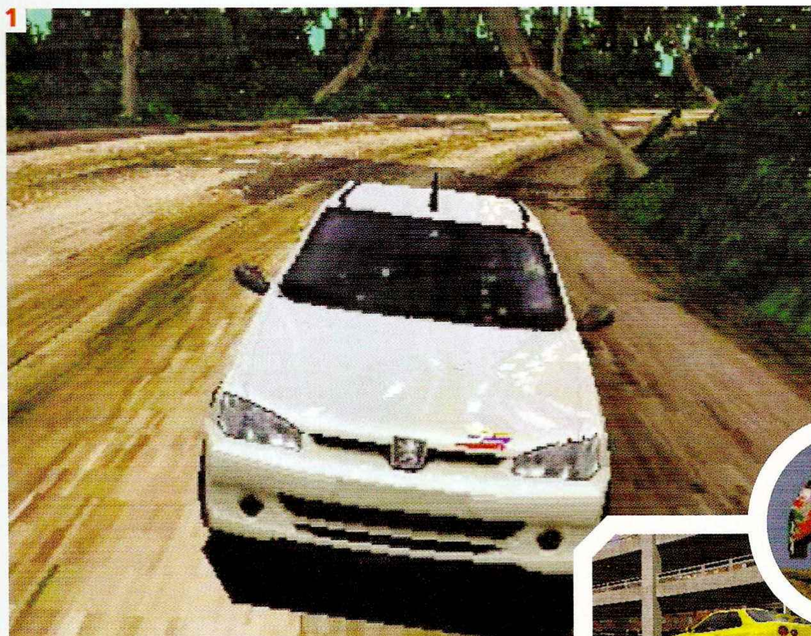
Tyto a mnoho dalších her pro PlayStation dostanete u těchto dealerů:

○	**Bontonland, palác Koruna, Václavské nám. 1**	**Praha 1**
△	**Enc**, Masarykovo nám. 35	**Brandýs nad Labem**
X	**Video Klinik**, Kounicova 20/22	**Brno**
□	**ElCom**, Žižkova 1, areál PTV	**České Budějovice**
○	**Elvia Pro**, Karla IV. 663	**Hradec Králové**
△	**Action CZ - Planeo**, Palackého 4448	**Chomutov**
X	**Leramo**, Blatenská 1099	**Chomutov**
□	**Viki,** Palackého 44	**Jihlava**
○	**ElCom**, Železná 12	**Liberec**
△	**Fast**, Benešovo nám. 557	**Liberec**
X	**NPB,** Mírové nám. 158	**Litoměřice**
□	**Kelvin,** Smetanovo nám. 42	**Litomyšl**
○	**TV Video Centrum**	**Lysá nad Labem**
△	**Elvia Pro**, V. Klementa 467	**Mladá Boleslav**
X	**Centron**, Nám V. Mostecké stávky 3	**Most**
□	**ElCom**, Vratislavovo nám. 100	**Nové město na Moravě**
○	**Centron**, Náměstí hrdinů 1	**Olomouc**
△	**ElCom**, 28. října 42	**Ostrava**
X	**Euroshop**, Místecká 258	**Ostrava**
□	**K+B Expert**, Velká 4	**Ostrava**
○	**ElCom**, tř. 17. Listopadu	**Pardubice**
△	**ElCom**, Americká 21 / Jungmannova	**Plzeň**
X	**Planeo**, Škroupova 2	**Plzeň**
□	**Europe Technic**, Náměstí Jiřího z Poděbrad 4	**Poděbrady**
○	**JOKR**, Riegrovo nám. 170/III	**Poděbrady**
△	**Kelvin,** Masarykova 20	**Polička**
X	**Atlas Electronic**, Na jezerce 12	**Praha 1**
□	**Centron**, Nekázanka 19	**Praha 1**
○	**Europe Technic**, Nákupní galerie Myslbek	**Praha 1**
△	**Europe Technic**, Na Poříčí 50	**Praha 1**
X	**Europe Technic**, Revoluční 2	**Praha 1**
□	**OD Kotva**, Náměstí republiky	**Praha 1**
○	**Sattech One**, Vrchlického 27	**Praha 1**
△	**Elvia Pro**, Karlovo náměstí 19	**Praha 2**
X	**Elvia Pro**, Pavilon - Vinohradská tržnice	**Praha 2**
□	**Centron**, Dejvická 8	**Praha 6**
○	**Europe Technic**, Evropská 49	**Praha 6**
△	**Electrocity**, Centrum Černý Most	**Praha 9**
X	**Elvia Pro**, Poděbradská 51	**Praha 9**
□	**Europe Technic**, Benešovská 42	**Praha 10**
○	**Bazo**, Kostelecká 2	**Prostějov**
△	**K+B**, T. G. Masaryka 3	**Příbram I**
X	**Toda**, Masarykovo nám. 15	**Říčany**
□	**GV Elektronic**, Horská 7/12	**Trutnov**
○	**AD Elektronika**, Masarykovo nám. 17	**Uherské Hradiště**
△	**ElCom**, Nám. Republiky 63	**Žďár nad Sázavou**



NEPODCEŇUJ SÍLU PLAYSTATION

www.playstation-europe.com
www.sony.cz











[1] Peugeot 306 v rallye... [2] ...před něj se dostává Toyota Corrolla. [3-5] Jak lze vidět na tomto Nissanu, i zde si grafika uchovává standard, na který jsme od Polyphony zvyklí. Zatím se snažíme pro vás získat alespoň videoklip z této hry...

GRAN TURISMO 2

Budu větší a lepší, až se stanu nejúžasnějším na světě...

PROFIL



Kazunori Yamauchi

■ **Povolání:** výkonný viceprezident Polyphony Digital Inc.

■ **Zkušenosti v oboru:** Tento člověk udělal *Gran Turismo*! Co k tomu dodat? Dobrá, Polyphony existuje od samých playstationových začátků, první jejich hrou byl *Motor Toon GP* - komiksový simulátor, který přestože byl nesporně hratelný, měl k budoucí dokonalosti ještě daleko. Následoval *GP2* a poté již výzkum směřující ke *Gran Turismu*. Yamauchi je velký příznivec automobilového sportu a jeho oblíbenou hrou je amigovská *Grand Prix*. Jeho tým současně pracuje na již ohlášené střílečce *Omega Boost*.

Styl: závodní
Vydavatel: SCEE
Výrobce: Polyphony Digital
Datum vydání: září 1999



Fakta: Za rok a půl, co je *Gran Turismo* na trhu, se této hry prodalo kolem 6,2 milionu kusů. Její naprostá realističnost navždy změnila způsob, jakým lidé vnímají automobilové simulátory - bez *GT* by neexistovala *TOCA 2* ani *Colin McRae*. A jelikož lví podíl na tomto úspěchu měla především obrovská úspěšnost titulu na starém kontinentu, nepřekvapí, že právě zde je i toužebně očekáváno pokračování. Proto jsme si dali dostavenícko se samotným panem *Gran Turismo*, Kazunorim Yamauchim.

Celosvětový úspěch *Gran Turisma* vás musel potěšit.

K. Y.: Mám-li být upřímný, ani jsme neočekávali, že se ze hry stane tak neuvěřitelně oblíbený titul. Dívat se, jak hra rychle mizí z obchodů, a také se dočítat, že dokázala naplnit očekávání do ní vkládaná, to bylo pro nás nádherným zážitkem. Když jsme občas navštívili obchody v cizině, bylo to opět to samé - hra šla, v pravém slova smyslu, na dračku. Také jsme si všimli velkých poutačů, ukázek ze hry, které běžely na televizích v prodejnách. No a některé z nás tyto scény natolik dojímaly, že do těch obchodů chodili s fotoaparáty a celé to šílenství kolem hry si fotili na památku.

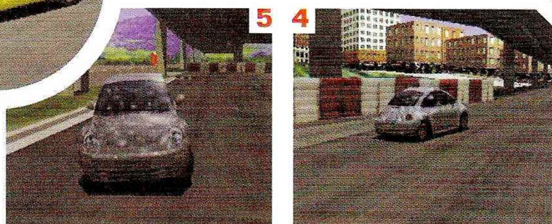
Palčivou otázkou ovšem je to, jak vůbec lze zlepšit něco, co většina recenzentů již označila za dokonalost samu?

K. Y.: Pochopitelně neuniklo naší pozornosti, že očekávání spojovaná s pokračováním *Gran Turisma* jsou velice vysoká, ostatně právě to nás v práci nejvíce hnalo vpřed. Pro začátek vám pochopitelně můžu prozradit, že titul se bude jmenovat *Gran Turismo 2*. A jak napovídá již název, lze



[1-2] Stylová Honda Beat. [3] Anebo raději libo Mitsubishi Lancer? „Je to silná mašina a v naší hře vypadá fakt nádherně.“ [4-6] Možná si je nikdy nebudete moci koupit, ale alespoň si je můžete vyzkoušet ve hře - nový Volkswagen Beetle.



hru vnímat jako normální pokračování *Gran Turisma.* Původní myšlenka (u první hry) byla tato: vytvořit realistický simulátor - tzn. aby se auta chovala jako ve skutečnosti - a z tohoto simulátoru (či trenažéru) udělat hru. Abychom toho docílili, podnikli jsme rozsáhlý výzkum a vývoj, který byl- mám za to- přinejmenším v některých ohledech úspěšný. Simulaci se nám podařilo udělat co nejrealističtější, jednotlivá auta se na dráze pochopitelně chovají různě, záleží na stylu jízdy, na vyladění motoru atd. Hodně jsme se věnovali detailům: každý vůz má jiný zvuk motoru, auta z bazaru mají různé ceny, do zpomalených záznamů jsme uvedli technologii mapování prostředí. Jinými slovy: *Gran Turismo 2* zůstane věrné tomuto základnímu konceptu a nabídne hráči veškerou zábavu, jíž skýtá řízení vozu.

Jistě jsou věci, které jste si přáli vložit již do první verze.

K. Y.: Ano, jenomže nám v tom zabránily určité překážky. To by se mělo změnit právě ve druhé verzi a tyto aspekty by se ve hře měly objevit spolu s jinými, které nás napadly během práce na pokračování nebo k nimž nás inspirovaly reakce hráčů. Rovněž pracujeme na uživatelském rozhraní a snažíme se, aby vylepšení v nové verzi byla patrná na první pohled. Jisté místo pro vylepšení existuje například v oblasti vylaďování motorů. V čase, který nám ještě zbývá, se pokusíme udělat vše pro to, aby potěšení z jízdy bylo co největší a aby byla jasnější a příjemnější i prezentace.

Otázka, jež napadne každého: kolik vozů zde bude?

K. Y.: Na tom jsme pracovali teprve nedávno - plánujeme inovaci výběru vozů tak, aby odrážela nejnovější změny v automobilovém průmyslu (nové modely, nové motory). Rovněž chceme výrazně zvýšit počet vozů. Ostatně uživatelé po větším výběru sami volali, takže uděláme vše pro to, abychom jejich přání splnili. Z první verze bylo nutné několik vozů vyjmout, jelikož se nám nepodařilo získat licenci od výrobce, ale v současné době probíhají jednání, jejichž výsledek se záhy dozvíte. Již teď mohu bohužel říci, že z jistých důvodů se ve hře opět neobjeví modely automobilek Ferrari a Porsche.

A co okruhy?

K. Y.: To je významná novinka - pracujeme totiž na úplně nových okruzích, kde budou moci hráči naplno využít veškerých svých taktických schopností a bystrého úsudku. K jednotlivým okruhům bude třeba volit specifický styl jízdy i zvláštní vyladění motoru (i to bude samo o sobě zábavné). Mezi okruhy najdete mimo jiné tyto: Řím, Tahiti, Seattle Park, Pike Speak (závod do vrchu v USA) a Laguna, přičemž posledně jmenovaný je jediným doopravdy existujícím okruhem a pro něj se nám podařilo získat licenci. Jinak nám používání fiktivních okruhů umožňuje naplno využít herní engine.

Zůstane systém získávání řidičských průkazů?

K. Y.: Tentokrát je zde na 60 úkolů. Z některých reakcí jsme vyrozuměli, že testy byly buďto příliš snadné, nebo extrémně náročné. Tak pro ty, jimž se



Jízda Golfem po římských ulicích. Docela autentický zážitek.

GRAN TURISMO 2

zdály obtížné nebo mají problémy s testy, jsme připravili i jakousi nápovědu.

A jak se vám osobně zamlouvá tento druhý díl?

K. Y.: Je to hodně zábavné a dost experimentální. Měli bychom zde mít na 400 vozů a přinejmenším 20 okruhů. A možná že se již můžete těšit na další *Gran Turismo.*

Informovali jste, že součástí druhého dílu bude i rallye ve stylu *Colin McRae Rally.* Je to opravdu tak?

K. Y.: Ano, bude zde i režim rallye, ale úplně novým rysem bude režim Drag Racing. K tomu budou k dispozici silné vozy americké provenience. Ovšem s těmito vozy, budete-li si to přát, můžete později závodit i v jiných režimech.

Takže člověk by mohl vzít dejme tomu rodinného stejšna do rallye a zážitek z jízdy by odpovídal skutečnosti?

K. Y.: Ano, můžete vyrazit do rallye například s Hondou SX - sice nic nevyhrajete, ale bude to alespoň zábava a uvidíte, jaké by to bylo.

Hra již běhá (viděli jsme hrát hrubou verzi okruhu na Tahiti), ale kolik ještě zbývá do zkompletování?

K. Y.: Měli jsme mít hru již ze 70procent hotovou, ale mám subjektivní dojem, že to je pouze z poloviny. Mohli bychom na ní pokračovat další dva roky a pořád něco zdokonalovat, takže si budeme muset stanovit nějakou rozumnou mez.

Jaké hry vás zaujaly během práce na *Gran Turismo 2*?











Realističnosti bylo obětováno opravdu vše - členové týmu navštívili závodní okruh v Donnington Parku, kde na mikrofon nahráli zvuk jednotlivých vozů, takže to, co slyšíte ve zvukové stopě, jsou skutečná auta.









[1-4] Nissan Skyline je miláčkem týmu *GT2*. Při návštěvě Polyphony jsme všude viděli modely, nákresy, makety a nejrůznější automobilové časopisy.

K. Y.: Ridge Racer Type 4. Co se našeho týmu týče, myslíme si, že *RRT4* je mnohem lepší než první *Gran Turismo*, neboť autoři své úsilí zaměřili především na grafiku a ne na engine. Auta tak vypadají mnohem lépe.

***Gran Turismo* přišlo jako první s využitím Performance Analyseru, čímž se maximálně využila kapacita PlayStationu. Kolik toho lze ještě z téhle mašiny vymáčknout?**

K. Y.: Už jsme téměř dosáhli maxima. Zbývá jen malý kousek nevyužitého prostoru, takže je velice obtížné v tomto směru originál nějak překonávat. Rozhodně však chceme vylepšit pocit z jízdy - vztah mezi vámi a vaším soupeřem. Rovněž některé struktury v menu nebyly příliš elegantní. A také bychom chtěli vyzkoušet JogCon (tj. joypad vyvinutý speciálně pro *Ridge Racer Type 4* - pozn. red.)

A kdo na novém *Gran Turismu* pracoval?

K. Y.: Tým čítá 30 lidí - pět programátorů, dva lidé na manažerské úrovni (administrativa apod.). Zbytek jsou designéři pracující na jednotlivých vozech. Jsou zde všichni, kdo pracovali na první verzi, jenom jsme přibrali některé další. Většina z našeho týmu již tak čtrnáct dní nebyla doma (to je pravda - při návštěvě Polyphony jsme viděli samé spacáky - pozn. redakce).

Demo pro PlayStation 2 bylo hodně podařené, uvážíme-li, že jste na to měli pouhé tři týdny.

K. Y.: Na novou platformu jsme mysleli již tehdy, když jsme pracovali na první verzi. A když jsme pak měli udělat demo pro PlayStation 2, ukázalo se, že naše odhady byly docela správné. Jedním z mých snů pro další generaci PlayStationu je budoucí *Gran Turismo.* Rád bych spolupracoval s Pierem Ferrarim (viceprezident Ferrari - pozn. red.), a kdyby mohl on navrhnout svůj vůz snů pro budoucí verzi *Gran Turisma*, byl bych velice šťastný.

Co plánujete pro PlayStation 2?

K. Y.: A co čekáte?

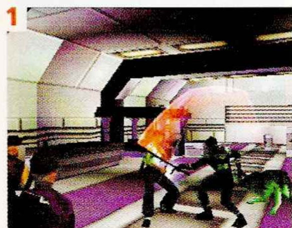
Gran Turismo 3!

K. Y.: úsměv





K čemu Ferrari, když máte Mini?









[1] Hra je hodně zaměřená na 3D boj a gruppen-bitky. Někdy jsou to dosti krušné chvíle. [2] Věrný Shiro je vždy svému pánovi nablízku. [3] Shiro na čas zdrží chlápka, který chtěl na vás zaútočit zezadu. [4] Milovníky zvířat potěší, že tenhle pes je nesmrtelný.

PROFIL



Nick Wilson

Zaměstnání: Ředidtel, Tigon Software Ltd.

Popis práce: Spousta nudných úkolů, jako je organizace projektu a zajišťování financí, ale na druhé straně také ty zajímavější, jako je možnost zahrát si novou hru několik měsíců dříve než běžná veřejnost.

Historie v oblasti her: Vrací se do dní nadvlády 8 bitů, kam patří *Combat Lynx, Turbo Espritand Thanatosand* a z novějších *Imprium, Strikefleet* a *Space Hulk*.

Vlivy na tuto hru: Bezesporu je velmi silný vliv *Tomb Raidera*. Tato hra zavedla několik nových norem, zejména v oblasti ovládání. Inspirovaly nás také bojové hry (*Tekken* a *Soul Blade*) - hlavně komplexností a okamžitou přístupností bojového systému. Při dnešních vysokých nárocích hráčů není možné, aby bojová část pokulhávala, i když tvoří třeba jen část celkového obrazu.

Oblíbená hra: Hry na PlayStation jsou stále lepší a lepší. Momentálně nejvíce hraji *Tekken 3, Gran Turismo, Metal Gear Solid* a *Tomb Raider 3*.

SABOTEUR

Muž a jeho pes kontra zločinecká společnost.

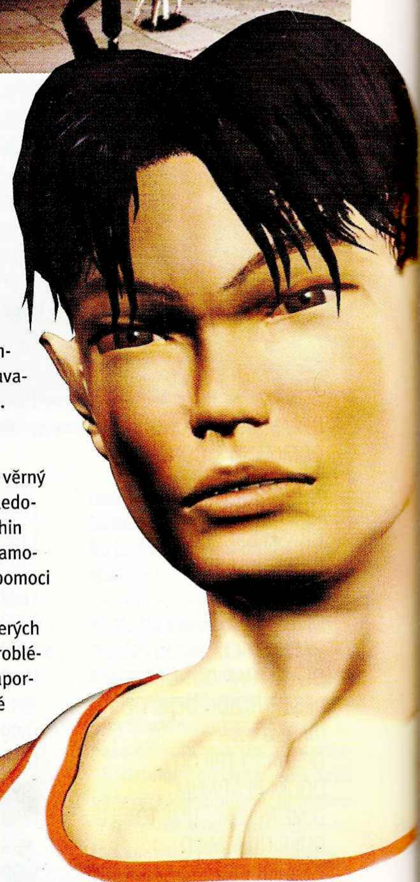
Styl: bojová adventura
Vydavatel: Eidos Interactive
Výrobce: Tigon
Datum vydání: červenec

Z domoviny her *Tomb Raider* a *Soul Reaver* přichází další zajímavá 3D adventura. V hlavní roli: muž s šavlí a jeho čtyřnohý přítel. Pane Nicku Wilsone, vyjádřete se k tomu.

Popište hru 100 slovy.
Hrajete úlohu Shina Ienagy. Ten se vydal za pomstou poté, co mu zločinecká společnost GENE Corporation zabila dědečka a unesla sestru. Už od raného dětství se u svého dědečka zdokonaloval v bojových uměních a získal výjimečnou hbitost a zručnost v boji s šavlí. Na počátku hry má Shin jen několik málo stop, a proto musí vniknout do hlavní základny GENE. K postupu hráčům nebude stačit jen průzkum a vyřešení hlavolamů, budou se muset ještě ve reálném 3D bojovkovém stylu utkat s četnými protivníky, někdy i s více najednou. Hra hráče zavede do pěti světů, z nichž je každý střežen obrovským bossem. Závěr se odehrává v šíleném tempu.

Perspektiva třetí osoby - jde tedy o klon *Tomb Raidera*?
Je to *Tomb Raider*, ale navíc to je ještě 3D bojovka, která jak bylo výše řečeno, přichází ke slovu tam, kde dojde ke kontaktu s nepřátelskými postavami. Navíc tu je ještě ten pes.

Co je to za vořecha?
Shina doprovází Shiro, jeho věrný vlčák. Shiro bude Shira následovat všude, kam půjde, ale Shin může Shirovi dát i povel k samostatnému útoku nebo jeho pomoci využít při řešení některých složitých problémů - může aportovat některé objekty





nebo pomáhat při hledání cesty. Shiro může dostat příkaz, aby zaútočil ne kteréhokoliv padoucha, kterého Shin vidí. Hodně slabé protivníky zabije, ale ve většině případů je Shiro schopen útočníka jen pozdržet. Pokud Shira necháte v souboji moc dlouho, nepřítel ho může zranit. Shirovy útoky jsou nejúčinnější během bojů proti více protivníkům, kde jednoho z nepřátel zaměstná, dokud máte práci s jiným.

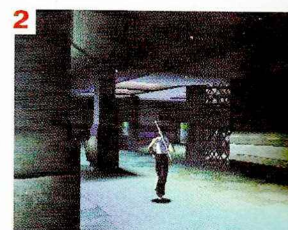
A co dělá po zbytek času?
Shiro po celou dobu hry následuje Shina. Pokud někde ucítí poblíž se skrývající nepřátele, upozorní hráče štěkáním nebo vrčením. Shin může Shira v určitých situacích požádat o pomoc - Shiro se například může plazit pod zamčenými vraty a na protější stěně zmáčknout tlapkou zapínač, který je otevře.

Popište nám techniky Shinových útoků.
Použili jsme tradiční systém vyhrazených tlačítek pro jednotlivé úkony: blokování, údery rukou, útoky mečem a kopy. Ve spojení se směrovými tlačítky se určuje směr nebo kombo. Speciální pohyby a chvaty můžete také objevit, když použijete několik tlačítek najednou. Coby školený ninja má Shin k dispozici i několik házecích nožů. Aby toho nebylo málo, čas od času upadne zbraň (pistole, kyj atd.) některému z poražených strážců a Shin je může sebrat a použít. Ve hře *Saboteur* najdete více než 100 kombinací útoku.

Co dělá Shiro, když Shin jezdí na své motorce?
Shiro je velice chytrý. Občas je pro něj těžké následovat Shina přímo, ale Shiro si vždycky poradí, jak se za ním dostat.

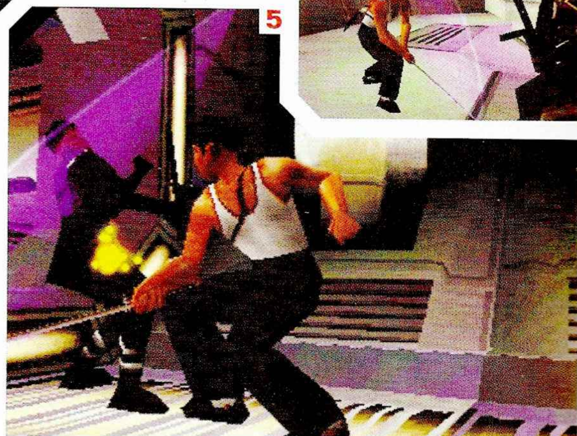
Může Shiro umřít? Je vám jasné, že když to ten hafan schytá, budou vás milovníci psů nenávidět?


1


2


3


4


5

[1-2] Kromě bojů tu najdete i spoustu 3D explorace typu *TR*. [3] Shiro má mnohem lepší čuch i sluch než vy a upozorní vás na nepřítele i na stopy. [4] Shin dává trochu nepochopitelně přednost své šavli před střelnými zbraněmi. [5] Au!

Pes může být vážně zraněn - bude chvíli kňučet a kulhat, než se dá zase dohromady. GENE význam tohohle pejska naštěstí podceňuje, a tak na něj neplýtvá silami. Když je pes vyčerpaný, dorážejí o to více Shina.

Do kolika úrovní a do jakého prostředí nás hra zavede?
Je tu pět úrovní jak venkovních, tak uvnitř budov. Někdy se také dostanete pod vodu nebo budete po hladině plout. Je tu vulkanicky velmi aktivní svět, arktická podmořská základna, stanice na Měsíci a starověký japonský chrám se zahradami.

Který aspekt hry je podle vás nejlepší, nejhratelnější nebo nejpůsobivější?

Systém kombinačních úderů proti skupině nepřátel společně se psem je podle mne naprosto jedinečný a činí z této hry velice originální prožitek a dává jí neokoukanou zábavnost. Jinak o pastích a četných rébusech vám neprozradím nic!

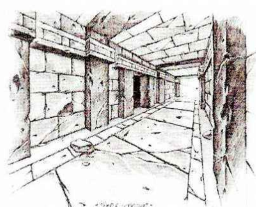
Na které vlastnosti z technického hlediska jste nejvíce pyšný?
Z čistě technického pohledu a z hlediska využití kapacity PlayStation je to určitě komprese animací a 3D engine hry. Každého, kdo *Saboteur* vidí napoprvé, okamžitě zaujmou krajně realistické animace a přirozená živost všech lokací ve hře.

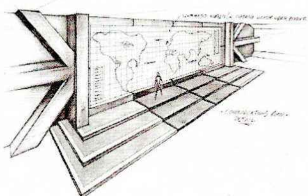
Ještě něco byste chtěl rozkřičet do světa?

Ještě jsem se nezmínil o inteligenci nepřátel, kteří se naučí váš herní styl a přizpůsobí mu svou obranu. Za upozornění rozhodně stojí i FMV intro.

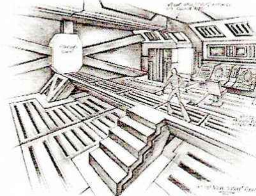
Povězte nám tajemství, které jste ještě nikomu neprozradil.
Ve hře *Saboteur* existuje cheat, který mění Shinovy pohyby v něco přízračného (nevědí o tom dokonce ani v Eidosu - takže to nikomu fakt neříkejte!)











Designéři Tigonu strávili plánováním úrovní a kreslením charakteristického vzhledu celé měsíce. Brzy budete mít možnost posoudit sami.

STAR WARS™
EPISODE I
THE PHANTOM MENACE™

Každá generace má svou legendu. Každá cesta někde začíná. A stejně tak obecně platí: nejtoužebněji očekávaný film všech dob musí mít svou playstationovou podobu. Ještě že máme Daniela Griffithse - díky jeho mentálním dovednostem získaným krátkým pobytem v řádu rytířů Jedi totiž můžeme nahlédnout této věci pod pokličku...

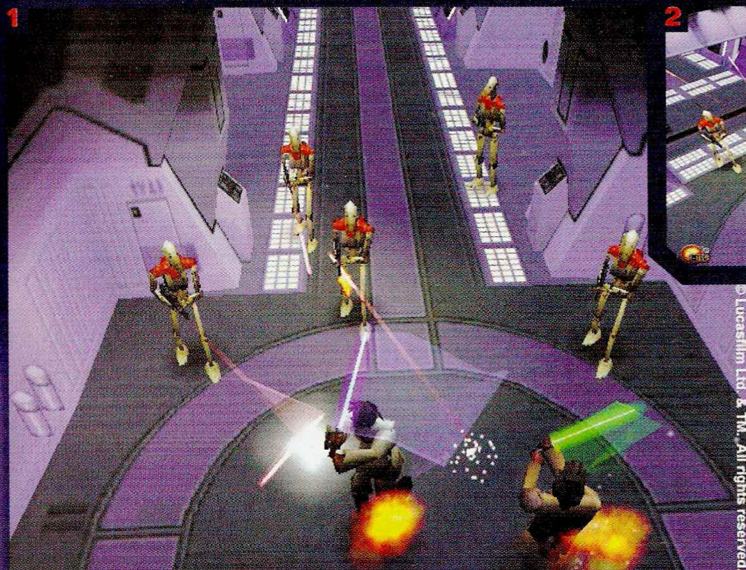
V San Francisku vystoupíte z letadla a přes most Golden Gate se vydáte do San Rafaela. Tam odbočíte doleva (silnice vedoucí do Lucas Valley) a začnete stoupat do kopců. Městská zástavba je čím dál řidší, cesta se začíná kroutit jako had, a než se nadějete, jste uprostřed pustiny. Najednou se po vaší levé ruce objeví příjezdová cesta k usedlosti. Pochopitelně ji nesmíte minout.

Tato příjezdová cesta totiž vede k ranči Skywalker, přísně střeženému domovu a zároveň kanceláři George Lucase. Tento ranč je reálným centrem vesmíru Hvězdných válek. Počet obyčejných smrtelníků (tedy těch, kteří nejsou Lucasovými zaměstnanci), jimž se poštěstilo podívat za zdejší těžká pancéřovaná vrata, byste mohli spočítat na prstech rukou, nicméně nám se dostalo té cti, být jedněmi z nich. Skromnost stranou, prostě jsme se tam dostali a nahlédli jsme do Lucasova soukromí. Viděli jsme na vlastní oči všechny ty legendární cetky: od světelného meče Luka Skywalkera až třeba po modlu z Dobyvatelů ztracené archy. A také jsme viděli nádherné ukázky ze Star Wars™: The Phantom Menace™ (fanoušci Hvězdných válek mu důvěrně říkají prostě Episode 1). Viděli jsme, jak bude vypadat hra k tomuto filmu. Hra, která díky tomu, že se drží děje filmu jako klíště opalujícího se zadku, je jedním z největších tajemství současnosti. Lépe řečeno, byla...



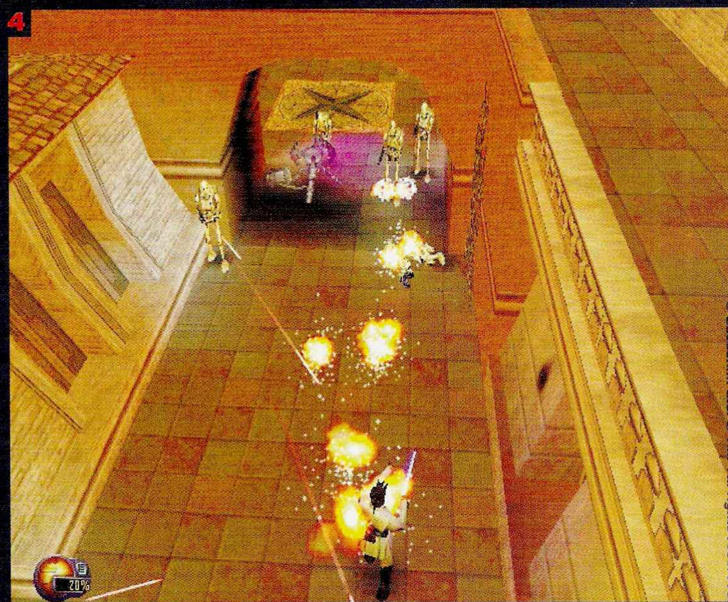


SEZNAMTE SE | STAR WARS™ - EPISODE 1: THE PHANTOM MENACE™









[1] Qui-Gon a Obi-Wan se na lodi Obchodní federace střetávají s Battledroidy. [2] Laserové útoky je možné odrážet zpět. [3] Qui-Gon cítí nebezpečí. [4] Obi-Wan si klestí cestu vpřed.

„GEORGE LUCAS SE MNE ZEPTAL, JAKÉ HRY JSOU TEĎ V OBLIBĚ. KDYŽ JSEM MU NASTÍNIL, JAK SE TO ASI MÁ, NADŠENĚ REAGOVAL: 'TAK TO JE SKVĚLÉ.'"

Na začátek nějaká ta fakta. Před třemi měsíci nás oslovili lidé z Activision (tato firma hru vydává) a prozradili velké tajemství: *Episode 1* - máme hru pro PlayStation. Pracovalo se na ní celé dva roky. V celosvětové síti se premiérově objeví dne 21. května 1999. Nikdo, tvrdili autoři, tuto hru ještě neviděl. Je to taková akční adventura. Prý zda bychom se na ní nechtěli podívat.

O pár týdnů později nás již vítal George Lucas, uvedl nás do rozlehlé místnosti, kde jsme se usadili před obrovskou televizní obrazovkou. Na zdi visel plakát Star Wars™: The Phantom Menace™, na němž bylo vidět Liama Neesona a Ewana McGregora, v jejichž rukou plály meče. Skutečně úchvatné.

No a poté, s rozhodností připomínající Dartha Vadera vstupujícího do komnat princezny Lei, do místnosti vtrhl Jack Sorenson, tj. sám velký šéf LucasArts. „Celé to začalo asi před dvěma lety. Šel jsem tehdy s Georgem (Lucasem) na oběd, a tak jsme si povídali o nových filmech," rozhovořil se. „Ptal se mne, jaké hry jsou teď v oblibě. Když jsem mu nastínil, jak se to asi má, nadšeně reagoval: 'Tak to je skvělé - nádherně to zapadne do schématu pro můj nový film.' Takže toto byl takový úplný začátek, okamžik početí," vysvětloval Jack Sorenson. Zeptali jsme se, zda George kvůli hře měnil dějovou zápletku filmu: „Ne, tak to rozhodně ne, to by George ani nikdy neudělal."

Pak se k nám připojili Dean Sharpe a Mike Ebert, jinými slovy hlavní programátor a hlavní producent hry *Star Wars*™: *The Phantom Menace*™.

„Hra přesně kopíruje děj filmu," rozpovídal se Sharpe. „Vlastně je v ní celý film a můžete hrát v roli čtyř postav: QuiGon Jinna a Obi-Wana, královny Amidaly z Naboo a kapitána Panaky, jenž je velitelem královniny stráže. Vámi ovládané postavy se v průběhu 12 úrovní hry mění v závislosti na tom, kde se právě v zápletce nacházíte. Nejčastěji hrajete s Qui-Gonem a Obi-Wanem, ale občas také s královnou a kapitánem Panakou."

Obrazovka se rozsvítila a před námi se začala odvíjet hra - pochopitelně nejdříve intro. Takové intro jste ale ještě neviděli. Aby byla vazba mezi hrou a filmem co nejtěsnější, jsou první dvě minuty tohoto intra shodné s prvními dvěma minutami filmu a je to skutečně síla. „Máme dobré vztahy s lidmi z ILM (Industrial Light and Magic) - to jsou kouzelníci, kteří stojí za 99procenty efektů

CRAWL

STAR WARS EPISODE I THE PHANTOM MENACE

***Episode 1: The Phantom Menace*™ opět začíná 'crawlem' (textem rolujícím od dolního kraje obrazovky do dálky, který uvádí všechny filmy spojené s Hvězdnými válkami). A takto zní ten nejnovější, který jsme viděli v intro sekvenci:**

Před dávným časem, v daleké galaxii...

STAR WARS ™
Episode 1: The Pahntom Menace ™
V Galaktické republice dochází k nepokojům. Vášnivě se debatuje o zdanění obchodních cest ve prospěch hvězdného systému. Obchodní federace, kdysi založená republikou, se stala nezávislou finanční a vojenskou mocností.

Mírumilovná planeta Naboo se odmítla k federaci připojit. V důsledku toho byla vyhlášena její blokáda a je obklíčena smrtonosnými křižníky. Na žádost republikového kongresu vysílá na planetu vrchní kancléř dva rytíře Jedi, aby konflikt urovnali.

ve filmu - a tak se nám podařilo získat přístup k filmovému materiálu a tyto scény překonvertovat do hry," vysvětluje Ebert.

Sotva nás úvodní slovo nechalo vydechnout a před námi se objevilo dobře známé hvězdné pole, kamera se začínala otáčet směrem dolů, stejně jako v původních Hvězdných válkách. My už pochopitelně čekali, kdy se nad námi s burácením motorů zčista jasna zjeví nějaké velké kosmické plavidlo, když tu najednou se přímo pod námi objevila taková protáhlá, útlá, červená loď, která mířila směrem ke kameře, a za chvíli se nám zcela ztratila z očí. Aby ji znovu dostala do obrazu, začala se kamera pomalu otáčet a co nevidíme, před námi se zjevila obrovská vesmírná stanice. K ní také zamířila zmíněná loď, přistála a z jejích útrob vystoupily dvě postavy, Qui-Gon a Obi-Wan.

Tato loď patřila organizaci jménem Obchodní federace a právě popsanou scénou se otevírá jak film, tak hra. Dvě postavy, které z lodi vystoupily, spolu chvíli hovoří, poté se obrazovka na okamžik zúží, čímž nás upozorní, že postavy už nejsou ovládány automaticky, a když se znovu rozšíří do původního rozměru, je ovládání Obi-Wana Kenobiho jen a jen na nás. Při pohybu s postavou kolem nás velice plynule probíhala krajina, ale dveře z místnosti se nám otevřít nepodařilo. Hra používá velice zvláštní úhel pohledu - je to taková kombinace *Tomb Raidera* a *Metal Gear Solidu*. No a také je zde něco z *Broken Sword*.

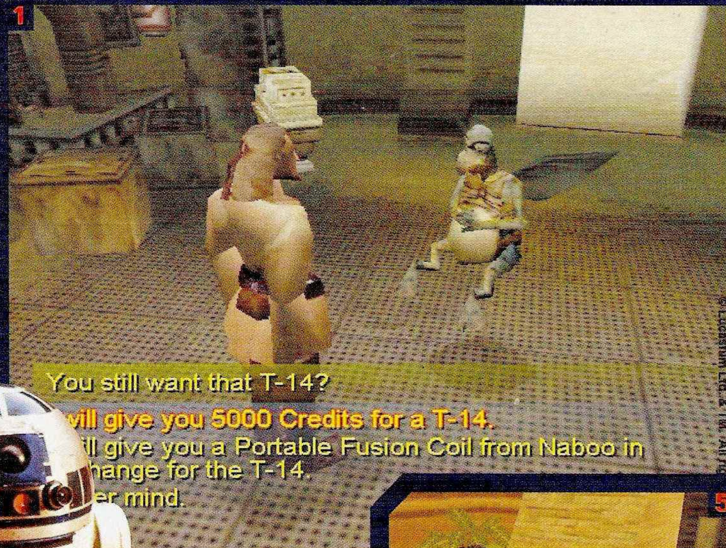
Podobně jako v *Tomb Raiderovi* i zde vámi ovládaná postava pobývá na dolním okraji obrazovky, ale (stejně jako v *Metal Gearu*) úhel pohledu je často velice ostrý - spíše se díváte vodorovně než shora a víc se to blíží pohledu z perspektivy první osoby. Interaktivní akční elementy z perspektivy třetí osoby *Episode 1* kombinuje s dialogem mezi postavami v adventurovém stylu, kdy se úhel kamery opět stáčí a nabízí pohled z boku, aby bylo lépe vidět probíhající konverzaci.

Když jsme se přiblížili ke Qui-Gonovi, mohli jsme pokračovat v započaté konverzaci - měli jsme k dispozici výběr několika otázek a odpovědí. Následně jsme prozkoumali TC-14 Protocol Droid, který se nacházel v místnosti, a hned vzápětí nám došlo, že jsme byli vlákáni do ďábelské pasti.

Dva hrdinové vyrazí z místnosti, začínají prozkoumávat nepřátelskou loď a brzy se dostanou do střetu s Battledroidy - to je jakási obdoba Stormtrooperů. A právě v bojových scénách plně pochopíte, proč autoři volili tento úhel pohledu - díky němu totiž vidíte dostatečně dopředu, takže máte čas před nepřáteli popřípadě prchnout nebo uskočit střelbě, ale zároveň je tento pohled dostatečně přehledný, což je velice důležité pro údery světelným mečem (hlavní forma soubojů ve hře).

„Ve hře je sice tlačítko pouze pro jednotlivý útok (single attack button), ale když jej stisknete několikrát rychle za sebou, docílíte kombinovaného útoku," vysvětluje Sharpe. „Světelný meč lze rovněž použít k odrážení laserových útoků, takže po útoku mečem jste vlastně určitou dobu kryti i při následné palbě." No, to není zrovna nejrealističtější. „Máte pravdu, není, ale přišlo nám to jako dobrý nápad," přiznává Dean Sharpe. Boj pak pokračoval v chodbách Starcruisera - když jsme se pokusili otázat dalšího droida, dostalo se nám lakonické odpovědi: „Plním rozkazy pouze od Mute Gunraye" a vzápětí jsme vzbudili pozornost další skupinky Battledroidů. Ale stačilo stisknout tlačítko pro útok, a Obi-Wan se do nich pustil hlava nehlava, nadělal z nich fašírku a cesta byla zase volná. I když jsme zde ovládali pouze jednu postavu, Qui-Gon Jinn si vedl více než dobře po našem boku, neustále s námi konverzoval a směroval nás na další místa. Hráč má v této hře velkou svobodu pohybu, ale záhy pochopíte, že celou úroveň vás mnohem spíše provedou postavy interaktivní a ne ty, co jsou zde pouze jako jakási nádivka.

[1] Bohužel hlasový projev Neesona, McGregora a Portmana tak trochu splývá s hlukem a hudbou (jinak je však skvělé). [2] Děj posouvají pre-renderované scény z filmu. [3] Kapitán Panaka a jakýsi hodnostář. [4] Qui-Gon hledá pomoc v Mos Espa. [5] A Obi-Wan si pohrává s jednotkou R2.











INTERAKTIVNÍ AKČNÍ ELEMENTY Z PERSPEKTIVY TŘETÍ OSOBY EPISODE 1 KOMBINUJE S DIALOGEM MEZI POSTAVAMI V ADVENTUROVÉM STYLU.

OČ TU BĚŽÍ?

STAR WARS EPISODE I THE PHANTOM MENACE

I když nemíníme prozrazovat z děje příliš, nějaké základní informace jsou nezbytné, chcete-li se v problematice trochu zorientovat.

Epizoda 1 se odehrává o jednu generaci před Hvězdnými válkami (Epizoda VI: Nová naděje). Je to doba před vznikem císařství, ve vesmíru panuje mír, vládne galaktický senát na planetě Coruscant a mír udržuje tajemná a mocná rada rytířů Jedi. Ale úplně vše není v pořádku na Naboo. Zlá Obchodní federace, která usiluje o ještě větší moc, obklíčila tuto mírumilovnou planetu. Její královna Amidala (hraje jí Natalie Portmanová) hledá pomoc u rady rytířů Jedi, která nakonec vysílá na planetu dva své vyslance, Qui-Gon Jinna (Liam Nesson) a jeho učedníka, mladého Obi-Wan Kenobiho (Ewan McGregor), aby se zde pokusili vše uvést do pořádku.

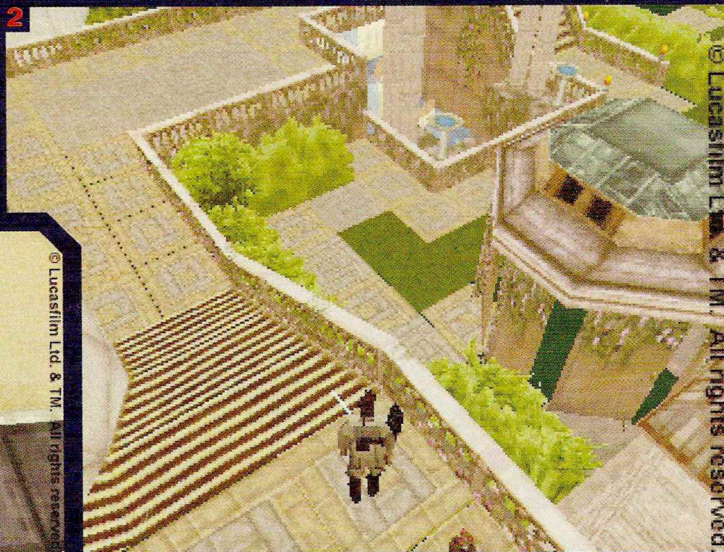


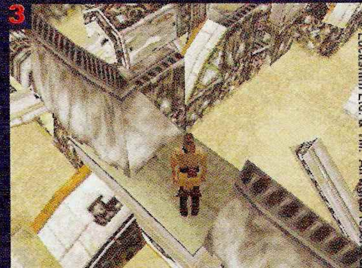
Mezitím v senátu bují korupce, což znamená pro Naboo další potíže. Ale klíč k celému konfliktu má v ruce mladý chlapec z planety Tatooine Anakin Skywalker (Jake Lloyd). Ten je obdařen skutečně nevídanou silou a bez jeho pomoci se naši dva rytíři neobejdou. Jde zde o celou galaxii! No a to by snad stačilo...

SEZNAMTE SE | STAR WARS™ - EPISODE 1: THE PHANTOM MENACE™

(1) Qui-Gon prozkoumává město Mos Espa - hledá zde Watta, týpka na spravování hyperdrivu. (2) Město Theed (domov královny Amidaly) tvoří řada zahrad a uliček. (3) Dvě jediovské postavy bojují pouze světelným mečem. Jak jinak. (4) Kapitán Panaka a královna mají radši blastery, což vše činí rozmanitějším.









Nakonec je Obi-Wan od Qui-Gona oddělen mohutným černým droidem (pomocí silového pole) a loď těchto dvou postav podléhá zkáze. Co teď? Qui-Gon křičí, že se musíme pokusit a za pomoci plavidla Obchodní federace prchnout na planetu pod námi. A to se nám také po chvilce snažení podařilo.

Další úroveň, kterou jsme měli možnost si zahrát, byla uvedena rovněž sestříhanou scénou - Obi-Wan (Ewan McGregor) se zde skrýval v jakési bažině a pozoroval vykládání lodi, na které cestoval jako černý pasažér - náklad lodi sestával z velkého počtu Battledroidů a nějakých vozidel; to vše potom zmizelo v přilehlém lese. Poté provedeme Obi-Wana téměř labyrintovým systémem křovím zarostlých cest, přičemž k překonání širokých propastí slouží staré známé puzzle se skálou. No a zde se setkáváme s Jar Jar Binksem, to je postava (ta s plandavýma ušima) z filmu plně stvořená technologií CGI, která nás po několika prohozených větách dovede k bossovi Nassovi v gunganovském podvodním městě. Gunganové jsou takové obrovské potvory přežívající v bažinách a disponující značnou silou. Obi-Wan a Qui-Gon (pár se záhadným způsobem opět shledal) žádají bosse Nasse o pomoc. Opět se tak dostávají ke slovu adventurovské prvky, včetně takového podúkolu v podvodním městě, jímž je dovést Jar Jara k bossovi.

Po gunganském městě přichází na řadu palác královny Amidaly v městě jménem Theed, kde je třeba královnu eskortovat před blížící se hordou Battledroidů. Theed je tvořen spletitým systémem uliček a nádvoří.Nalézt cestu ke královnině lodi tak vyžaduje zručné navigátorské schopnosti. Naštěstí vám hra sem tam pomůže nebo alespoň dá vybrat z několika cest. Avšak vybírejte pozorně, neboť Battledroidové můžou číhat za každým rohem, což nevyhnutelně znamená šílenou bitvu, před kterou se snažíte královnu právě uchránit. Naštěstí je možné vstupovat do jednotlivých budov, kde se můžete skrýt, ale lze zde najít i potřebné power-upy, s jejichž pomocí je například vidět skrze střechu do jednotlivých domů.

Snad nejzajímavější úrovní je ta, kde vystupuje královnina služebná Padme, dále Qui-Gon a Jar Jar, kteří prozkoumávají město jménem Mos Espa na Tatooine. Jejich úkolem je nalézt Watta, to je mimozemšťan, takový technický génius, jenž umí spravovat lodní hyperdrive. Nicméně stále nevíme, jak se tato věc vůbec může rozbít...

Tato úroveň obsahuje velké množství tradičních adventurovských prvků. A tak než se před Wattem odevřou dveře nebo mu někdo ukáže cestu, musí plnit řadu dílčích úkolů. Kolem vás se potuluje spousta lidí, a tak budete-li po městě chodit s tasenym světelným mečem, je velká šance, že někoho vyprovokujete ke zbytečnému souboji. Zatímco v předchozí úrovni byla až přemíra puzzle elementů, zde je explorace dokonale vyvážena.

Podívali jsme se i na Coruscant, kde jsme řídili kapitána Panaku, velitele královniny stráže. Úkolem bylo najít místokrále Obchodní federace - to znamená další pořádná dávka akčního dění.

No a to je tak všechno, tedy alespoň prozatím. Budete si muset počkat na příští číslo PSM, kde přineseme exkluzivní recenzi této hry a také článek o filmové předloze. „Prozatím nechceme prozrazovat příliš detailů," pokoušeli naši zvědavost Evert a Sharpe. No a s těmito slovy se s námi také rozloučili...

DALŠÍ HRY NA TÉMA EPISODE 1?



STAR WARS EPISODE I THE PHANTOM MENACE

Zatímco většina her založených na filmech se rodí jaksi ex post a představuje pouze nepatrnou položku v marketingovém plánu firmy, LucasArts přichází s velice promyšlenou a komplexní strategií. Navíc zde není pouze jedna hra, nýbrž hry dvě. A je možné, že se objeví ještě další dvě!

Tak předně je zde hra *Star Wars™: The Phantom Menace™*, kterou jsme vám představili na těchto stránkách, pak ještě *Episode 1 - Racer*, což je závodní hra založená na jedné sekvenci z filmu, kde závodí vozy nazývané „podracer".

Podracer je obrovské vozidlo na způsob kočáru, sestávající z dvou mohutných motorů oddělených od sebe „magbeamem™" a kokpit je daleko vzadu uchycený pomocí kotevních lan. Celou tuto strukturu udržuje těsně nad zemí známý „repulsor lift™" - stejná technologie, která udržovala ve vzduchu i landspeeder Luka Skywalkera.

Viděli jsme tuto hru hrát a můžeme dosvědčit, že naprosto dokonale odpovídá filmu (okruh na Tatooine je skutečně ten samý jako ve filmu).

Podracery mají velice specifický design, takže chvíli potrvá, než si na ně zvyknete. Pochopitelně že vám o tomto rysu hry ještě přineseme další informace, jakmile se nám dostanou do ruky. Hra se má na PlayStation objevit v září.

Ale to ještě není vše. Jack Sorenson utrousil, že na nadcházejícím veletrhu E3 chtějí představit ještě nějaké další hry založené na tomto filmu. My sázíme boty na to, že to bude *Episode 1 - Duel*, bojovka ve stylu *Teräs Käsi*, což zní logicky, uvážíme-li, kolik je bojových scén ve filmu. Další název, který při naší návštěvě padl, byl *Sim Wars*. Že by strategická hra? Kdo ví. Brzy se ale určitě dozvíme víc.





(1) To je sám velký šéf, pan George Lucas. (2) Takhle nějak vypadá akce kaskadérů.

Syphon Filter

Filtr - zařízení oddělující dvě různorodé složky, propouštějící jen malou část z jedné do druhé.

Jako filtr může sloužit kde co. Záleží na tom, co zrovna filtrujete. Od obyčejného kousku krabičky od cigaret až po složitá zařízení v laboratořích a kdesi cosi. Jako pomyslný filtr můžou sloužit i lidé k tomuto účelu speciálně vycvičení. O nich se poté dá prohlásit, že svědomitě filtrují projevy násilí. Jeden takový filtr se řítí na vaše obrazovky.

Říkejme mu Pepa, i když jeho skutečné jméno je mnohem poetičtější a drsnější. Z důvodu utajení je však jeho znění přísně tajné. Pepa je vycvičen k provádění speciálních úkolů, v čemž mu zdatně asistují i jeho kolegové. Pepa se však spíš než na ně může spolehnout na svou „supr dupr" ostřelovací pušku.

Supr dupr ostřelovací puška je neocenitelný pomocník a také jedna z nejhlavnějších ingrediencí téhle hry. Tahle puška, to je vlastně také takový filtr. Puška je filtr mezi Pepovým zaměřovačem a cílem. Stačí zahlédnout kdekoliv a jakkoliv skrytého příjemce kulky, poté se schovat za nějakou pevnou překážku, vyklonit se a pomocí přibližovacího zaměřovače si zblízka prohlédnout cíl. Občas si stihnete všimnout i jeho polekaného výrazu, když mu dojde, co se k němu právě filtruje. Ale pak už má najednou nad okem takovou malou dírku a padá někam dolů ze střechy.



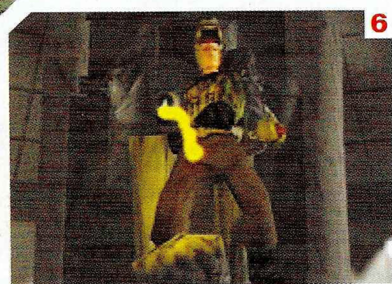
1


2


3

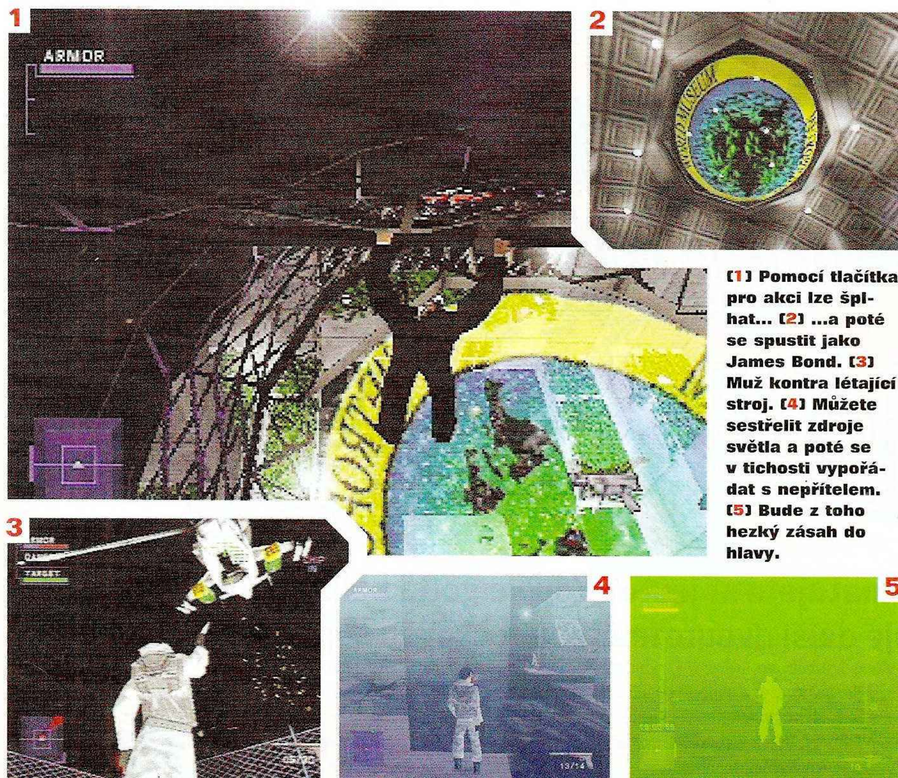

4


5


6


[1] Alarm vždy přivolá mnoho strážců. [2] Boss se škvaří v žáru plamenů. [3] S infračerveným filtrem je tma na vaší straně. [4-5] Boje v ulicích. [6] Další z bossů.

■ VÝROBCE:	989 Studios	■ ZEMĚ PŮVODU:	Spojené státy
■ VYDAVATEL:	SCEE	■ STYL:	taktická akce
■ DATUM VYDÁNÍ:	srpen	■ POČET HRÁČŮ:	1



[1] Pomocí tlačítka pro akci lze šplhat... [2] ...a poté se spustit jako James Bond. [3] Muž kontra létající stroj. [4] Můžete sestřelit zdroje světla a poté se v tichosti vypořádat s nepřítelem. [5] Bude z toho hezký zásah do hlavy.

Přesně něco takového mi dost dlouho chybělo. Žádné hrdinské pobíhání kolem dokola, hraničící se sebevraždou. Nastává doba jiné taktiky. Jasně že se můžete držet starých osvědčených postupů a místo ostřelovačky likvidovat okolí kulometem. Jenže - na to dost rychle dojedete. Sestřelit šest poschovávaných nepřátel, kterým čouhá jenom kus hlavy, kulometem, kterým ani nevíte, jak pořádně zamířit, to chce hodně nábojů a života. Obého se vám velice rychle přestane dostávat. Pak je ten správný čas vrátit se do rytmu, který vám hra udává, a přestat experimentovat.

Syphon Filter by se dalo popsat jako Lara bez Lary, tedy méně obrazně řečeno Lara místo Lary s Pepou. Změna pohlaví hlavního hrdiny se samozřejmě neobešla bez mnoha potíží. Asi nejhorší bylo vytvořit z toho mála, co bylo k dispozici, fungující orgán (však asi víte, jak si na něm Pepové zakládají). Poté už šlo všechno ráz na ráz. Zahodit za hlavu nějaké remcání o zabíjení-nezabíjení a vyrazit do akce. Nikoho nešetřit, postupovat, ale nepřecenit své síly. Raději třikrát měř - než jednou vylez nekrytý za roh. Prostředí poskytuje spoustu přirozených úkrytů a nevyužít je hraničí se sebevraždou v prvním levelu. Zapomeňte na volnou přírodu a zatuchlé jeskyně. Džungle technologií a civilizace je mnohem zábavnější, ale také zákeřnější.

Nedivte se příliš, že o náboje je docela nouze, *Syphon Filter* není bezhlavá šíleně rotující střelba, jde o na první pohled ne příliš patrnou mírnou akci, kde se nejdále dostanete, pokud alespoň trochu přemýšlíte tím, co máte nejvýše postavené ve vaší fyziognomické soustavě buněk.

Syphon Filter je jedna z mála akčních věcí, která se snaží o inovativní přístup v rámci módních trendů, které jsou právě žádány. Je to jasná ukázka toho, co všechno je možné vyladit, pokud mají autoři jenom trošku náladu se s něčím podobným patlat. A právě tohle patlání se poslední dobou příliš nenosí. Požehnaná bude doba, až přijdou znovu do módy. To se potom bude hrát!

Martin Lachtan Kalivoda

LÁSKA K ELEKTRICE

Zbraň s infračerveným zaměřováním je super, granátomet se nám také moc líbil, ale skutečně jsme se z celého arzenálu hry zamilovali jedině do takového elektrického udělátka. Stačí se napojit drátem na protivníkovo tělo a nakrmit ho hezkou dávkou voltů.





Možná že všude kolem vylétnou pojistky, ale nebohé smažící se tělo vám nedostatek světla dokonale vynahradí.



Plusy

- Vynikající Sniper-mode.
- Inteligentní soupeři.
- Mnoho druhů originálních zbraní.
- Kombinace akce a taktiky.

MINUSY

- Matoucí příběh a brífinky.
- Pohyb je trochu prkenný.
- Graficky to mohlo být o něco elegantnější.

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Prvních několik levelů může některé odradit, ale klíčem je zde trpělivost. Syphon Filter je stále lepší a lepší. Navzdory mnoha výkřikům se z něho ovšem skoro určitě nestane pokořitel Metal Gear Solidu, jednak není o tolik lepší a jednak je značně jiný. Záhadou zůstává jen ten nedůstojný název hry.







[1] Střihové sekvence krásně ke hře pasují. [2] Boss je na mušce. [3] Sniperovkou lze zaměřovat zoomovacím dalekohledem.

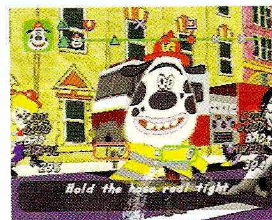
Um Jammer Lammy

Kick, jump, punch! Pamatujete si ještě? You've gotta believe! Ano, japonská odnož Sony představuje další dvourozměrnou rockovou superstar...



Zapomeňte teď chviličku na krájení mikrosekund v závodech *Gran Turisma*. Radost z komplikovaných kytarových kousků v přítomnosti papírového publika může být občas mnohem intenzivnější. Vezměte si takové jamování se stonožkou, co je porodní bába na vedlejší úvazek. Je to vskutku povznášející zážitek. Hudební mánie opičího napodobování učitele, která začala s hrou *PaRappa The Rapper*, vstupuje na scénu již podruhé s *Um Jammer Lammy*. Hra si v ničem nezadá s *PaRappou*. Zde je ovšem ve středu dění malá kytaristka jménem Lammy. Vynikající scénář se točí kolem jejích životních nejistot, duchovní víry a přátelských vztahů (nekecáme vám). Stejně jako nebohý *PaRappa*, který neměl dost odvahy na to, aby se stal nefalšovaným Snoop Doggy-Doggem, bojí se i Lammy porovnávat sebe samu se svým velkým vzorem, kytaristou Mötorhead Lemmym. Situace jako dělaná pro sérii šílených epizod, kde jedině hráčův soustředěný výkon ve složitých melodiích a riffech (dle předepsaného tlačítkového vzoru) jí může pomoci na cestě od mindráků ke slávě. Na hráčově časování a přesnosti samozřejmě záleží, zda hodnocení bude, stejně jako u rapujícího pejska, znít Cool, Good, Bad nebo dokonce Awful. A ty skladby.

Co se původního *PaRappy* týče, šlo o jednoduchý dobře zpracovaný nápad, takže tvůrce hry měl dobrý důvod nechat základní herní algoritmus téměř beze změn. Zatímco se vám s každým dalším sektorem před očima objevují další grafická potěšení, zůstává nahoře na obrazovce soubor známých ikon, které uživatele ponoukají, aby se přidal k nejchytlavějším kytarovým fórkům od dob Smoke On The Water. Kvílivá sóla, mohutné riffy, něžná vybrnkávačka... záleží jen a jen





Lammy (napravo) dělá vlny požárnickou hadicí!







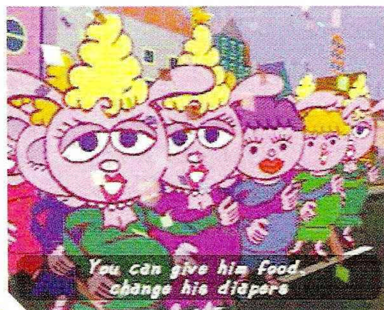


Pořádně jamujte v psychedelickém stylu a odměnou vám bude návštěva samotného mistra PaRappa.

■ VÝROBCE:	**Sony Japan**	■ ZEMĚ PŮVODU:	**Japonsko**
■ VYDAVATEL:	**SCEE**	■ STYL:	**hudební akce**
■ DATUM VYDÁNÍ:	**červen**	■ POČET HRÁČŮ:	**1 nebo 2**



Jděte s řetězovou pilou do lesa a vyřežte si ze stromu novou kytaru. Malá ukázka z bizarního příběhu.





na vkusu. Je to hra pro následovníky Henrixova šíleného stylu. Nejenže jde o titul, který - i když vypadá jako *PaRappa* s kytarami - ve všech směrech předčí originál, ale také nádherně demonstruje širokou škálu hudebních stylů. A právě tato vlastnost povznáší *Um Jammer Lammy* až ke hvězdám.

Lammy se v každém ze sektorů hry představí, jak v duetu doprovází nějakého zpívajícího hosta. Zatímco *PaRappa* nabízel různost v odlišných rapových stylech, *Lammy* bruslí na pomezí kytarových žánrů. Jednou se vypořádá s dunivými vypalovačkami, jindy si prozpěvuje ukolébavky a nakonec třeba pištÍ sóla. Kromě samotného muzicírování vylepšeného oproti minulé hře, je hlavní předností *Lammy* samotná hudba, která představuje jednu z nejpovedenějších v playstationové historii vůbec. Bylo jasné, že tvůrce bude v tomto pseudo-pokračování muset učinit pokrok, jenže *Um Lammer Jammy* disponuje tak obrovitou hudební rozmanitostí a chytrým obsahem, že předčí všechna očekávání. Každá melodie nádherně přechází v další a obsahuje dokonalé textové narážky na původní hru.

Vše začíná ve chvíli, kdy se objeví Chop-Chop Onion, hvězda úvodního kola *PaRappy*, a rozbalí to před neobvyklým davem, který má místo hlav harmoniky nebo velká kola. Je to opravdu bizarní, ale jaksi to zapadá do kontextu hry. Obrovské postavy v křiklavých barvách tancují a pohybují se podle jednotlivých melodií. Pestrobarevné scény oslňují, Lammy a její spolu-hvězda tančí podle hudby na pódiu a dav odpovídá výkřiky i posměšky. Díky tomu, jak je *Um Jammer Lammy* naprosto specifická ve stylu a v humoru, lidem, kteří ji budou hrát, z tváře ani na chvíli nezmizí spokojený úsměv. Netvrdíme, že by se nenašli nedostatky. Melodické instrukce hráčům jsou často připojeny ke konci linky, a přestože využívají větší ikonky, jsou si až příliš podobné na to, aby se člověk pohodlně mohl zorientovat. Přijatelnější by bylo, umístit je do dvou řádků - i když by tím přirozeně některé rychlejší kusy zahltily značnou část obrazovky. Doufejme, že pro evropskou verzi bude dosaženo nějakého rozumného kompromisu. Jedná se sice o pokračování hry *PaRappa* (dokonce se žvatlající hafan objeví v roli hostující hvězdy) a *Lammy* jen znovu obdělává starou herní půdu, ale přesto je její výzva tentokrát jaksi silnější, je tu více melodií a vše neopchybně splňuje vyšší standard. *Lammy* tedy v zásadě vypadá skvěle a je zářným příkladem toho, jak má vypadat poctivé pokračování.

Steve Merrett 





Muzikální kočka. Vrchol šílenosti.

O&O



Prodej původní hry se již vyšplhal na 1,3 miliónu, zatímco tvůrce *PaRappy* má plné ruce práce s pokračováním.

Jaké jsou hlavní rozdíly mezi *PaRappou* a slečnou *Lammy*?
Je to ve své podstatě tichá a stydlivá dívka, ale když se jí do rukou dostane kytara, tak se nezná. A to je také námětem celé hry. Některým hráčům se *PaRappa* zdál moc těžký. Tak jsme tentokrát zařadili režim Easy, kde vás navádí počítač.

Jedna z prvních postav měla hlas podobný jistému týpkovi...
No víte, Isaac Hayes je mým oblíbencem.

Proč jste rapování zaměnili kytarou?
To je častá otázka. V podstatě žádný důvod nemáme. Prostě jsem to tak jenom chtěl. Je to jen obrazem mých hudebních chutí a (nových) postav. Kytara je jen jakási ingredience. Jako prémii teď můžete používat analogové ovládání jako efektové pedály.

Co říkáte úspěchu *Beat Manie* a ostatních hudebních her, které se inspirovaly *PaRappou*?
Slyšel jsem o nich, ale nikdy jsem je nehrál. *PaRappa* se nedá srovnávat s žádnou jinou hrou ani hudbou! Je to fajnšmekrovská záležitost. *Beat Mania* a spol. jsou o hraní si na DJe, což je atraktivní pro masy.

Proč si myslíte, že měl *PaRappa* nakonec takový ohlas?
Možná že ti všichni chtěli hrát něco naprosto nového.

Mike Goldsmith







Skvělá jednoduchá grafika, která si uchovává zvláštní svěžest. Naprosto originální styl je jako stvořený pro ztřeštěný příběh hry.



⊕ PLUSY

- Skvělá hudba.
- Animace perfektně ladí s hudbou.
- Mnohem trvalejší než předchozí díl.
- Překvápko na konci.

⊖ MINUSY

- Je obtížné sledovat sekvence ikon.

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Uvážíme-li, že *Um Lammer Lammy* je vlastně jen malinko updateovaný *PaRappa*, musíme uznat, že vypadá pozoruhodně svěže. Můžeme to připisovat skvělé kytarové práci v průběhu celé hry. První hra vsadila na škálu vokálů, ale nyní ji *Lammy* odsouvá se svým absolutním bohatstvím hudebních stylů někam do stínu věků. I díky použití kytary je hra stále a stál e působivější. Má nesčetné prvky, s nimiž je opravdu těžké soupeřit a jejichž zvládnutí vyžaduje ze strany hráče neuvěřitelnou šikovnost. Hra *Um Jammer Lammy* si zaslouží úspěch. Na vás bude, abyste jí ho zajistili.

ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS

Taková hezká dívenka a takový roztomiloučký tenísek. Půvabné spojení? Nikoli, pěkně ošklivé. Božská Anna totiž přišla o všechny oblé části svého těla...



Zdravíme Vás. Dovolte, abychom vás seznámili s jednou z nejlépe utajených playstationových novinek. Je to skvělý, arkádově laděný tenisový simulátor od firmy Namco, která jak jistě víte, stojí i za takovými tituly, jako jsou série *Tekkenů* či *Ridge Racerů*. Původní verze *Smash Court Tennis* byla (patrně zásluhou bruselských byrokratů) před časem vyňata z katalogu playstationových her, ale nyní se vrací. A tentokrát i s licencí.

Principiálně je to až směšně jednoduchá hra - prostě vracíte míček na druhou stranu hřiště, kde poskakuje nějaká legračně zdeformovaná figurka, postavy spíše dětské. V praxi je to ale hra neuvěřitelně obtížná - čopované údery ven z kurtu, tvrdé smeče, záludné loby a kraťasy. Pochopitelně že se zde i hodně nasmějete (zejména fanoušci němých grotesek mezi vámi), když váš soupeř upadne nebo ho trefíte do obzvláště citlivých míst - což je navíc doprovázeno podivně nepřirozeným zvukem skoro jako ze seriálu Komik a jeho svět.

Hra především svědčí o značné programátorské vyspělosti firmy Namco. Skutečnost, že se chopí tak videoherně impotentního sportu jako tenis a dokáže z něj vydolovat

V PRAXI JE TO HRA NEUVĚŘITELNĚ OBTÍŽNÁ - ČOPOVANÉ ÚDERY VEN Z KURTU, TVRDÉ SMEČE, ZÁLUDNÉ LOBY A KRAŤASY...





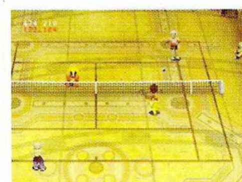


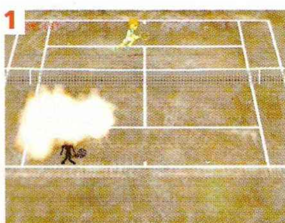
[1] Ano, víme, že grafika je tak trochu retro. Triumfem titulu je ovšem jeho hratelnost. [2] Vítězí Heihachi a Eddy. Myslíte, že si děláme zadek? [3] Ovšemže v reálném světě dominuje slečna Anna. Nikoli důtkami, ale raketou.

ALL-STARS PODLE NAMCA

Co takhle čtyřhra: Eddy a Hiehachi z *Tekkenu* versus *Pac-Man* a Yoshimitsu? Myslíte, že v Namco zešíleli? Také to šílené je! Až dohrajete do konce turnajový režim, objeví se nejpropodivnější skrytí hráči. Třeba dáte přednost tomu hrát jako Reiko ze hry *Ridge Racer* nebo Richard, hlavní hrdina hry *Time Crisis*. Nic proti.











[1-3] Režim Bomb Ball: musíte údery načasovat tak, aby k výbuchu došlo na straně soupeře.

■ VÝROBCE:	Namco	■ ZEMĚ PŮVODU:	Japonsko
■ VYDAVATEL:	SCEE	■ STYL:	sportovní (tenis)
■ DATUM VYDÁNÍ:	červen	■ POČET HRÁČŮ:	1-4

[1] Dokončíte-li hru v turnajovém režimu, objeví se dalších 24 postav, včetně mnoha starých známých z jiných populárních her značky Namco. [2] Vyberte si, co chcete trénovat. Dovolujeme si navrhnout pro začátek servis. [3] Tenhle medvěd je, poněkud překvapivě, váš trenér. [4] Skrytá postava [5] Noví hráči, stiskněte Select. [6] Tak kam to chceš? [7] Statistika nuda je.

úchvatný titul, je prostě fantastická. Hru vám vřele doporučujeme: až se objeví, snažte se ji co nejrychleji sehnat, skutečně za to stojí. Slečna Kurnikovová (blondýna jako řemen!) se sama ve hře objevuje ve čtyřech podobách. Podaří-li se vám dokončit turnaj v její roli, odměnou vám budou speciální filmové sekvence. Kromě Anny je zde dalších 23 hráčů - například Peters, specialista na hru od základní čáry, který to však dobře umí i na síti, nebo Rogers, který je vynikající zejména při volejích. Narozdíl od první verze nemusíte pracně zjišťovat, jaká je silná a slabá stránka toho či onoho hráče, neboť to ukazuje diagram na obrazovce. Nicméně sami si musíte vyzkoušet, který z herních stylů vašemu naturelu vyhovuje nejlépe. Je zde celkem 14 kurtů a pochopitelně je třeba měnit styl hry v závislosti na jejich povrchu - je zde, podobně jako v reálném světě bílého sportu, antuka, beton a tráva.

Některým lidem se původní verze zdála příliš náročná - proto je v této nové zahrnut automatický servis a také velice dobrý tréninkový režim. Ale nejnáročnější je opět hra proti živým soupeřům - teprve postupně zjišťujete, kolik je zde možných úhlů a variant jednotlivých úderů (v závislosti na razanci, rotaci apod.) - to umožňuje čtyřtlačítkové ovládání (R1 přidává rotaci). Teprve až zvládnete všechny nuance ovládání, budete skutečně připraveni pustit se do turnajového režimu, který není nic snadného ani pro rutinéry. Nejlepším režimem této hry je ovšem multiplayer pomocí rozhraní Multi Tap, kde si můžete rozdat královsky zábavnou čtyřhru. S postupem času zjistíte, že tyto čtyřhry mají velice blízko například k šachům - hodně zde záleží na taktice i na tom, jak dokonale znáte soupeře. Stručně řečeno, domovem tenisu již není Wimbledon, nýbrž ředitelství firmy Namco v Tokiu.



Pete Wilton





Mladá, zdravá, krásná. A ještě k tomu jedna z nejlepších současných tenistek světa - nedělá se vám z toho špatně, milé dámy?



PLUSY

- Arkádová akčnost.
- Dobře nakreslené postavy.
- Skvělá hratelnost.
- Dokonalá scenérie a půvabné efekty.

MINUSY

- Nízká míra realističnosti.
- V některých ohledech zůstává za možnostmi hardwaru.

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Až se budete někdy přít o to, že hru dělá hlavně hratelnost a nikoli realistická grafika či bombastická prezentace, pak vám jako příklad skvěle poslouží AK's *Smash Court Tennis*. Zde jsou technická hlediska neuvěřitelně pozadu za současnou playstationovou špičkou, ale koho to zajímá? Hraje se to naprosto skvěle a rychle si získá vaši duši..



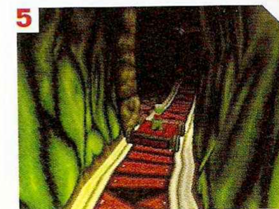
Hledají se: rodiče opuštěného krokodýlka. Za informace vedoucí k jejich nalezení se nabízí odměna ve výši několika miliard krystalů.

Máte-li zájem o čtyřmetrového aligátora, který váží asi jako Fiat Punto s nadstandardním vybavením a má místo zubů žiletky velikosti XXL, pak se vydejte do ZOO. Ale pokud máte usedlejší plazí choutky, nabízíme podstatně bezpečnější variantu v podobě roztomilé plošinové hry pro děti: *Croc 2*. Stejně jako v minulém dílu i zde především kráčí o nenáročný titul, kde se (vy, případně vaši potomci) nemusíte bát žádných ohromujících, zvrácených nebo nemravných překvapení. Croc je sladký. Croc skáče a mácháním ocasu odhání ošklivá stvoření. Nikdo neumírá, nikdo nekrvácí, nikdo neútočí na sexuální pudy.

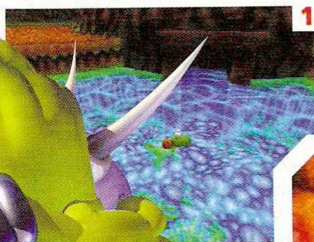
V prvním *Crocovi* si naši největší kritiku vysloužilo jeho, v porovnání s ostatními 3D adventurkami, extrémně jednoduché grafické zpracování. Tentokrát, místo aby Foxové vytvořili radikálně složitější úrovně, se vydali cestou *Crashe 3* a rozšířili hratelnost pumpováním nápadů a rozmanitostí. Croc teď musí mezi skákáním plachtit na rogalu nebo řídit auta - což sice není nijak extrémně originální počin, ale téměř stoprocentně dodá hře tolik potřebnou životnost.

Je třeba říci, že na oblém zevnějšku *Croca 2* zůstává stále cosi frankensteinovsky obludného. Skoro cítíte stehy a svorky, jež byly použity ke















[1] Croc umí plavat stejně jako Lara. [2] Lávová úroveň. Jak originální, že? [3] Nepřátele můžete smést švihnutím ocasu. [4] Přes mosty se dostanete snadno. [5-7] Tlačítkem Trojúhelník se rozhlížíte kolem.

■ VÝROBCE:	Agronaut	■ ZEMĚ PŮVODU:	Velká Británie
■ VYDAVATEL:	Fox Interactive	■ STYL:	3D adventura
■ DATUM VYDÁNÍ:	květen	■ POČET HRÁČŮ:	1 až 1 a 1/2



Potkáte tady šest kmenů Gobboů, každý je tématem příslušné úrovně. Tentokrát je nemusíte zachraňovat. Spíše oni budou zachraňovat vás.





[1] V jedné úrovni přebírá část ovládání druhý hráč (to je ta půlka v tabulce). [2] A na řadě je rogalo. [3] Na kolejích. [4] Croc sprintuje. [5] Pokecejte s Gobboy. [6] Náčelník Hugo. [7] Úroveň Alpine. Skvělá.



spojování polygonových čárů. Totéž platí o malinko nesourodé struktuře herních levelů, všeho toho plachtění, závodění a skákání poskládaného halabala za sebou s těžko vystopovatelnou logikou. Ovšem všechny úrovně bohatě obsahují vše to, co si plošinovkářský lid považuje nejvíce: rychlou, intuitivní akci. Pokud si uvědomíme, na jaké publikum je hra zaměřena, zdá se na místě i jednodu-

CROC MRSKÁNÍM SVÉHO OCASU A SVŮDNÝM VLNĚNÍM BOKŮ ODHÁNÍ VŠECHNA OŠKLIVÁ STVOŘENÍ, KTERÁ MU ZKŘÍŽÍ CESTU.

chost hry. Vyhýbá se tak bulícím klientům mateřských škol a na rozdíl od *Bug's Life* šetří nervy dospělého obyvatelstva obýváku na závažnější votní problémy. *Croc 2* je ním druhem hry, který rodi- mohou záludně podstrčit potomstvu a pak se bez obav odplížit do kuchyně za účelem oživení někdejší manželské vynalézavosti.

Pokud hledáte hru pro malé děti, je stěží co namítat. Pro starší sourozence a všechny dospělé bude její šišlání a šmatlání možná nestravitelné. Přesto roztomilá hra by nemusela automaticky znamenat jednoduchá. Jistě, frustrování předškolní mládeže by se rovnalo pro hru tohoto typu propadáku, ale ruku na srdce, všichni dobře víme, že malé děti jsou lepší a mnohem zručnější hráči než spousta dospělých. Pokud se 45 úrovní *Croca 2* nevyrovná velikosti *Spyra* nebo životnosti *Tomb Raidera*, může ve vás zanechat pocit, že jste byli ošizeni.

Pete Wilton 



NÁZOR

⊕ PLUSY

- Dvakrát rychlejší než originál.
- Větší rozmanitost (jen 60procent čisté plošinovky).
- Režim Cooperative je skvělý ve více lidech.

⊖ MINUSY

- Přílišná roztomilost možná odradí dospěláky.
- Sotva tu najdete něco originálního.
- 45 úrovní může být málo hraní.

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Člověk když vidí označení „pro děti", přeběhne mu mráz po zádech, jelikož je to často pouhá omluva nedostatku logiky a podprůměrné hratelnosti. *Croc 2* na druhou stranu slibuje velkou rozmanitost a promakanou grafiku. Více se snad dozvíte příští měsíc v PlayTestu.



DĚDEČEK PLAYSTATIONOVÉ RALLYE JE ZPÁTKY. A PŘEDSTAVUJE SE V MNOHEM DOKONALEJŠÍM KABÁTĚ: V MASIVNĚ VYLEPŠENÉ GRAFICE, S VYVÁŽENĚJŠÍM OVLÁDÁNÍM A MNOŽSTVÍM PŘÍJEMNĚ PŘEKVAPIVÝCH BONUSŮ. SEDNĚTE SI PROSÍM DO NAŠEHO SPECIÁLU A PEVNĚ SE PŘIPOUTEJTE. STEPHEN PIERCE SE PRÁVĚ CHYSTÁ K ROZJEZDU.

Na stanovištích čerpacích stanic nebo v místnostech dálničních odpočívadel, hlavně ve Velké Británii, často narazíte na videoherní mincový automat. Většinou to je nějaká závodní hra. Otázka zní, proč si lidé, kteří mají nejspíš dlouhou cestu autem za sebou, ještě chtějí hrát závodní hru v místě, kde si chtěli chvíli odpočinout od řízení? Skutečnost je ovšem taková, že mezi hrou a realitou je stále obrovitánský rozdíl. A jistě i bude. Pocit, který vám dává dobrá závodní hra, nikdy nebude tentýž jako ze skutečného řízení automobilu. A ani nechce být. Lidé stále chtějí další a další závodní hry. Chtějí jich pořád víc. Chtějí je hrát dokonce i na odpočívadlech. A v Infogrames tohle ví moc dobře.

Tehdy když se poprvé otočil startovací klíček ve hře *V-Rally* (9/10), to je v červnu roku 1997, fanoušci motosportu byli na pokraji extáze. Ten realismus, ta rychlost, ta neuvěřitelná rozmanitost! Samá prvenství! Dodnes zůstává *V-Rally* klíčovým titulem platformy PlayStation. Titulem, k němuž stále mnoho současných nedochůdčat vzhlíží z propasti zaostalosti. Samozřejmě že vedle špiček v podobě *Gran Turisma*, *TOCA* nebo *Colina McRae*, působí trochu zastarale. Nastal tedy ten pravý okamžik na pokračování? Ovšemže ano. PSM se vydal do francouzského Lyonu, aby zjistil další podrobnosti.

Na první pohled je patrných několik podobností mezi touto novinkou a jeho, dnes již stárnoucím, předchůdcem. Je tu stále ona známá kakofonie z řetězů utržených vozů, které se řítí nebezpečnou rychlostí jako had vlnící se cestou v divoké krajině. Ona dosti uvěřitelná akce a interakce stroje se svě-



Peugeot 306 a Subaru Imperza v několika působivých situacích. To jsou jen dvě z 18 oficiálně licencovaných vozů ve hře.

SEZNAMTE SE | V-RALLY 2

V ZÁVODNICKÉM KŘESLE





Nalevo: Ari Vatanen je odborným konzultantem hry *V-Rally 2*. Průlom do světové ligy zaznamenal v roce 1976 na britské rallye. Stal se mistrem světa v roce 1981. Jeho poznávacím znamením je sklenka čerstvého mléka. Napravo: Stephen Pierce je redaktor časopisu PSM. Jeho průlom v oboru rallye se datuje rokem 1999 (v Lyonu), kde porazil všechny redaktory z konkurenčních časopisů v multiplayeru pro čtyři hráče. Jeho poznávacím znamením je plechová krabice plná tablet.

tem. Ano, je okamžitě zřejmé, že toto je následovník slavného *V-Rally*.

„Auta v původní hře byla příliš těžce ovladatelná, málo stabilní„ připomíná Ari Vatanen, známý jezdec-veterán stáje Citroen a hlavní odborný konzultant tvůrců obou her. „Možná bych se měl vyjadřovat více diplomaticky, ale upřímně si myslím, že toto v první hře nebylo příliš dobře zvládnuto. Zde máme mnohem stabilnější vozy. Tím jsme se od reality nevzdálili, naopak jsme se jí přiblížili." Určitě má pravdu. Jedna z hlavních výtek směrem k *V-Rally* se týkala právě přehnaně pedantského pojetí ovládání vozů. Jako by ani nebyla zohledněna skutečnost, že joypad (tehdy ještě pouze digitální klasika) není opravdový volant. Stačilo jediné zaváhání a skončili jste mezi stromy, zatímco oponenti bez jediného škobrtnutí za celou jízdu mizeli v dálce. Možná i s maniackým šklebem na tváři...

K tomu ředitel tvůrčího projektu *V-Rally 2* Stephene Baudet, dodává: „Ovládání vozů ve *V-R 2* je velice odlišné od všech existujících závodních her." Vskutku odvážný výrok. Je však pravdivý? Zahráli jsme si kousek hry a nezjistili jsme žádnou převratnou odlišnost v tomto směru. Na druhou stranu jsme ani nebyli zklamáni. Naopak. Byli jsme moc rádi, že se tvůrci nepustili do nějakého dalšího riskantního experimentu a zvolili cestu, kterou se vydala většina nejlepších závodních her tohoto typu. Originální přednosti *V-Rally 2* jsou totiž úplně někde jinde.

Tak co tu vlastně máme? 18 oficiálně licencovaných vozů rallye pro sezónu 1999 plus 10 bonusových automobilů. To jen tak na začátek. Každý automobil oplývá nevídaně detailním zpracováním. Když vidíte odrazy slunečních paprsků od barevného laku, průhledné přední okno a samostatně se pohybující postavy řidiče a jeho spolujezdce za ním, nezbývá vám, než být nefalšovaně ohromen. Přidejte si k tomu ještě efekty s prachem a blátem nebo vodou, postupné zašpinění vozu a pokračující deformaci vaší karosérie, kdy se ladné tvary vozu mění v mačkaný plech. Pak před sebou vidíte možná nejrealističtější provedení automobilového sportu ve videohře.

Ve hře jsou čtyři hlavní herní režimy - Arcade, Rally Championship, V-Rally Trophy a Time Trial.







Graficky je *V-Rally 2* jiná liga než její předchůdce. Všimněte si multiplayeru, který nabízí 120 polygonů na auto. Být vámi, tak na tohle se těšíme víc než na prázdniny.







Arcade se rovná rychlé a nekomplikované jízdě na vybrané trati. Rally Championship je podobný režim, jako byl v původní hře *V-Rally*, kde se jede série závodů se čtyřmi vozy najednou. Režim V-Rally Trophy je další šampionát, který se jezdí proti jedinému oponentovi. Další režim, Rally Driving School, bude nejvíce zajímat ty, kteří ještě nejsou docela obeznámeni se záludnostmi žánru. Novinkou je výběr hlasu spolujezdce ze dvou možných. Světovou premiérou je jistě skutečnost, že jeden z těchto hlasů patří ženě.

Asi jste si všimli, že zatím zde nepadla žádná zmínka o tratích. Tady to totiž začíná být doopravdy zajímavé. Je zde 12 lokací, kde se

TEXTURY BYLY VYTVOŘENY NA ZÁKLADĚ TISÍCŮ FOTOGRAFIÍ POŘÍZENÝCH NA MÍSTĚ, KDE SE MÁ TA ČI ONA TRAŤ NACHÁZET.

závody jezdí. Patří mezi ně obvyklá místa, jako jsou Anglie, Francie, Německo, Švédsko a Finsko. To ještě není samozřejmě nic úžasného. Ale celkový počet tratí? Na to se raději posaďte. 92! Tolik virtuálních kilometrů jste si ještě nikde jinde nezajezdili. To ale ještě není všechno, radši ještě zůstaňte sedět. *V-Rally 2* má totiž ten nejfajnovější editor tratí v historii závodních her!

Editor tratí je zjednodušená varianta softwaru, který se jmenuje *Twilight*. Uživatel tu má k dispozici menu s ikonkami, kde je možno volit ze všech důležitých aspektů: počasí, denní dobu, množství zatáček, jejich obtížnost, délku, sklon... Může si také samozřejmě volit prostředí, tzn. jednu z dvanácti možných lokací, přičemž v každém prostředí existují ještě další tři podvolby scenérie. Vyslanci PSM si s tím vydrželi na návštěvě v Lyonu hrát téměř celé odpoledne.

Vozy, které ve hře vidíme při multiplayeru, jsou spíchnuty ze 120 polygonů. Chcete-li ovšem zažít opravdovou nádheru, přepněte si do single-playeru, kde je váš vůz tvořen nějakými 600 polygony. Technologie grafiky je naprosto úžasná. Rychlost zobrazení je na maximum, dynamika vozů, efekty a nejkrásnější a nejrealističtější prostředí navrch.

Spoustu práce muselo dát propracování lokací. Textury byly vytvořeny na základě tisíců fotografií pořízených na místě, kde se má ta či ona trať nacházet. Další porci realismu dodává zvuková stopa. 'Hudbu motorů' tvoří samplovaný záznam skutečných automobilů. Znáte-li některý z automobilů z vlastní zkušenosti, snadno si to můžete ověřit. Ve hře máme nový model Peugeotu 206, který se poprvé má představit na letošní korsické rallye. Dále Ford Focus, Toyota Corolla, Peugeot 306, Subaru Imperza, Mitsubishi, Hyundai, Seat, a abychom nezapomněli, také Škoda Felicia.

Jediný zatím zřejmý nedostatek hry je hudba, jež má dění doprovázet. Volba padla na francouzský industrial-rock jménem Sin. Slyšíme tu spoustu nářezových kytar, vyjící zpěvákův hlas (údajně možná bude odstraněn a budou použity instrumentální verze) a zastaralý styl ne nepodobný úvodním písním některých amerických sitcomů z konce osmdesátých let. Naštěstí se dá hudba vypnout a o to větší potěšení vám pak poskytne dokonale provedený hlas vašeho spolujezdce. V nastavení Easy vás spolujezdec bude navádět, podobně jako ve hře Colin McRae Rally, jednoduchými pokyny typu 'hard left' či 'easy right'. Ovšem v nastavení Hard vám bude informace předávat rozhodně méně emotivním způsobem a také vás zahrne spoustou technických detailů o trati.

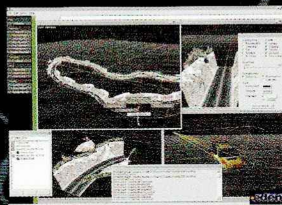
Je tu ještě jedna pozoruhodnost, a to režim Replay, který je příjemně ovladatelný. Podívat se na svůj úspěch znovu či zhodnotit fatální chyby, jež vedly k porážce, není nikdy na škodu. Takto vzniklé minifilmy lze samozřejmě uchovat pro následující generace na memory kartě.

S tímhle vším se zdá být úspěch hry *V-Rally 2* zaručen. PSM by rád povzbudil dokonce i neortodoxní playstationové závodníky, aby sledovali bedlivě tuto kauzu, protože neobjeví-li se nějaké mimořádně nemilé překvapení, měla by tato hra dospět do vítězného cíle. Vezměte do ruky volant (či joypad), připoutejte se do křesla a vyčkejte povelu. *V-Rally 2* startuje v červnu letošního roku.



EDITOR OKRUHŮ

Nalevo: PC software známý jako *Twilight*. Toto je program, který použila firma Eden k designování všech 92 tratí ve hře. Napravo: *V-Rally 2* obsahuje svůj vlastní editor okruhů, jenž je zjednodušenou variantou programu *Twilight*. Dovolí vám si pohrát se všemi detaily okruhu vaší fantazie a uložit tento šílený výtvor na memory kartu. Nejlepší editor tratí všech dob? Asi ano.





OKNA BUDOUCNOSTI DOKOŘÁN

2. března 1999 firma Sony učinila krok, který asi navěky změní svět videoher. Vše se teď soustřeďuje kolem té věcičky, kterou Ken Kutaragi nazval „PlayStation příští generace." O dva dny později se tento člověk zúčastnil tiskové konference, na které byli přítomni novináři z celého světa. A oba tyto dny byl při tom člověk z PSM, Mike Goldsmith. ►



SEZNAMTE SE | PLAYSTATION 2



V těch krabicích se skrývá hardware PlayStationu 2. Schválně si všimněte joypadu Dual Shock.

„PLAYSTATION 2 BUDE NEJEN HERNÍ KONZOLA, ALE BUDE MOŽNÉ JEJ ROVNĚŽ PŘIPOJIT K AUDIOVIZUÁLNÍM ZAŘÍZENÍ OD SONY. TAK NAPŘÍKLAD SI BUDETE MOCI NAHRÁT OBRÁZKY Z VLASTNÍ VIDEOKAMERY A JEJÍ POMOCÍ MODIFIKOVAT POSTAVY VE HŘE."

KEN KUTARAGI

Když se na novinářově pracovním stolu objeví nějaká podobně důležitá zpráva, bývá zvykem dodat jí váhy nějakým pořádným citátem. Nějaká filosofická hlubokomyslnost od Nietzscheho, nějaký existencialistický nesmysl od Sartra anebo snad něco z první desky Velvet Underground... Ne. Vykašleme se na tradici, slovník citátů hoďme do kouta a řekněme si, jak významná je tato věc doopravdy. Budeme citovat chlápka, který to všechno spískal, jistěže Kena Kutaragiho.

„Prosím seznamte se, mé nové dítě."

Hmm, to zní příliš sladce, takže znovu:

„Naším snem bylo vytvořit novou formu zábavy založenou na výpočetní technice."

Moc škrobené. A co třeba něco úplně jiného, jako třeba:

„A kolik chcete? Devět?"

To je ono. Hned vám to vysvětlíme.

Vysvětlení

Poslední citát pochází z tiskové konference konané 4. března v tokijské centrále Sony. Na otázky zde odpovídali Teruhisa Tokunaka, prezident SCEI, a Ken Kutaragi, výkonný viceprezident. Dva dny předtím tito dva muži umožnili 1500 novinářům, programátorům a publicistům nahlédnout do „oken budoucnosti" PlayStation.

Na zmíněné tiskovce pak odpovídali na otázky novinářů snažících se dobrat faktů: jak přesně bude vypadat a fungovat PlayStation 2, jaká bude cena a jak to bude s periferními zařízeními. „Kolik joypadů bude PlayStation 2 podporovat?" zeptal se nešťastný dopisovatel listu USA Today. Pan Kutaragi - přísný a trochu zlomyslný člověk - se podíval na nešťastníka, chvíli byl zticha, aby novináře nechal smažit v otázce, která ve světle velikých věcí vypadala celkem trapně, a pak promluvil: „A kolik chcete? Devět?" Dokonalé. Prostě dokonalé. Tisková konference začala kolem 10.hod. večer, trvala zhruba dvě hodiny a člověk se zde dozvěděl asi deset faktických údajů, které je třeba mít na paměti. Pokusíme se vám přiblížit, jak to celé probíhalo.

„Ten pán vzadu, prosím."

Obklopen prázdnými obrazovkami, plakáty „pohledů do budoucnosti", s tlumočníkem po boku a několika počítači na vedlejším stole čelil pan Tokunaka, usrkávaje čaj, otázkám netýkajících se přímo technologie („Já o technologii nic nevím. Nejsem na to nějak hrdý ."). Vysvobodil ho až příchod Kena Kutaragiho. Otázky týkající se ceny a jména nového přístroje byly rychle smeteny ze stolu, což se ostatně dalo očekávat. „Posledně když jsme se rozhodovali o ceně a názvu, jistí vlivní lidé uvnitř Sony měli silné výhrady vůči názvu PlayStation," prozradil. „I tentokrát je do celého projektu zapojeno tolik lidí, že nechceme nic uspěchat. Posledně jsme tuto informaci poskytli těsně předtím, než jsme zveřejnili datum uvedení na trh."

Fakt 1: „Na cenu je zbytečné se ptát přinejmenším do listopadu." Nicméně zajímavá informace vypadla z Kutaragiho, když byl tázán, kdy se přístroj objeví. „Někdy na podzim, tedy řekl bych, že hotové to bude na sklonku léta."

Fakt 2: PSM má již rezervované letenky na podzimní Tokyo Game Show (bude se konat v září). Do té doby bude nad čím přemýšlet. Když jsme se pana Tokunaky zeptali, jaká je jeho vize budoucnosti, jeho odpověď nás tak trochu zarazila vzhledem k tomu, že předtím tvrdil, že o technologii neví zhola nic. „Zavřu oči a vidím příští PlayStation, pak ještě další a další,

NEPROPADÁVEJTE PANICE

„I tehdy, až se na trhu objeví nová konzola PlayStation, bude současně podporováno to stávající." Tak pravil dr. Norion Ohga, předseda a výkonný ředitel Sony Corporation, a vše nasvědčuje tomu, že svá slova mínil vážně. Výletu do Tokia jsme využili k ověření informací o těch nejlepších hrách, které by se na PlayStation měly objevit v letošním roce: *Gran Turismo 2*, *Ridge Racer Type 4*, *Ape Escape*, *Um Jammer Lammy*... Každá z nich posouvá hranice konzoly o něco dále, a to ať v oblasti grafiky, hratelnosti či fantasie, a všechny tyto hry si činí nárok na důstojné místo ve sbírce každého opravdového hráče. Dále v tomto čísle najdete o dění v Japonsku v blízké budoucnosti detailnější informace.







Po směru hodinových ručiček od levého horního rohu: Tak takto vypadá zblízka Reiko Nagasse z *Ridge Racera Type 4*, dále změť barevných polygonů rovněž od Namca a kostlivci z dílny From Software.

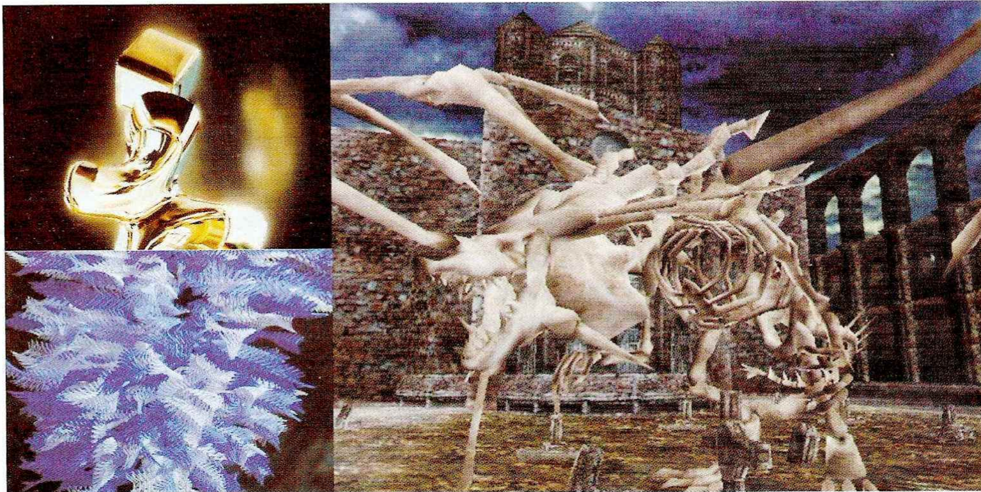
které jsou v každé poslední domácnosti pod každou poslední televizí. To je náš nejvyšší cíl," odhalil smělé plány. Později pan Kutaragi dodal, že PlayStation 2 bude nejen herní konzola, ale bude možné jej rovněž připojit k audiovizuálním zařízení od Sony. Tak například si budete moci nahrát obrázky z vlastní videokamery a její pomocí modifikovat postavy ve hře. V současnosti můžete někdy měnit jména postav na vaše rodinné příslušníky. Možná že v budoucnu půjde změnit jejich tváře, takže ten hlavní hrdina skutečně bude mít váš obličej. To je jedna z věcí, které si dokážu představit."

Fakt 3: Není-li pan Tokunaka technicky zaměřený, pak má přinejmenším velice silnou představivost. Nepopsal náhodou něco, co je jak šité na míru hře typu *FIFA 2001*, kde by si člověk mohl sestavit tým složený z členů vlastní rodiny za použití fotek nasnímaných digitálním fotoaparátem? Ano. Dále padaly otázky od problému pirátství („Součástí bude software proti pirátům, ale detaily neodhalíme.") až po podporu Net Yaroze, ovšem hlavním bodem zájmu byly síťové hry a DVD technologie. „Síťové hry, to je velice, velice zajímavá věc. Pracujeme na rozhraní podobné PC, které lze velice snadno připojit k tomuto systému. Bude to možné již u PlayStation příští generace," smál se pan Kutaragi, přičemž nás všechny napadla hra *Quake II*. „Co se týče DVD, byl jsem příjemně překvapen při své nedávné návštěvě San Franciska, když jsem viděl promítat v megastorech Virgin DVD filmy. Je to velice dobrá forma domácí zábavy a rovněž PlayStation je interaktivní zábavou. Nic není dosud rozhodnuto, ale PlayStation bude patrně používat podobný hardware. Je to velice pravděpodobné."

Fakt 4: Proč by ohlašovali DVD technologii a pak ji nepoužili? Přesně tak. Ale ještě než PlayStation 2 přepne na DVD, objeví se pravděpodobně v zimě s hrami na CD-ROM (jsou kompatibilní s mechanikou DVD). Kolik her na něj bude? Zde byl Kutaragi překvapivě otevřený: „Kolik? Co nejvíce! Vždyť víte, že některá z dem, která jste viděli, se zrodila během jednoho měsíce." „Můžeme očekávat přinejmenším tolik her, kolik jich existovalo při uvedení PlayStation v roce 1994.

Fakt 5: PlayStation se objevil na trhu s osmi tituly. PlayStation 2 by mohl mít ještě více - tedy budou-li hry hotové včas. „Když nebude hotový software, pozdržíme uvedení na trh," pokračoval pan Tokunaka. „Dema se mi moc líbila, ale ještě večer před ohlášením zde existovaly závažné problémy - vzpomínám si, že například vůz v *Gran Turismu* neměl kola! O 15 hodin později však byla všechna dema mnohem lepší. Hodně mne to překvapilo." „Účelem předvedení bylo, aby lidé pochopili technické schopnosti formátu," pokračoval Kutaragi. „Neznamená to, že přesně v takovém pořadí jednotlivé tituly vyjdou. Každá společnost má ohledně data uvedení konzoly na trh vlastní strategii."

Fakt 6: Nečekejte, že na obálce vánočního čísla našeho časopisu uvidíte *Gran Turismo 3*. Jak se konference blížila ke svému závěru a atmosféra začínala být uvolněnější, pan Tokunaka se následující otázky chopil jako příležitosti zavtipkovat. Když se ho totiž zeptali, co považuje za největšího konkurenta PlayStation 2, odvětil: „Nevím, že by mobilní telefon?. Ano, lidé říkají, že největší konkurencí bude Dreamcast,



Po směru hodinových ručiček z levého horního rohu: technické demo s morfujícími objekty od Sony, příšera a peří, vše se pohybuje naprosto realisticky - dokonce reagují i na vanutí větru, kterému dal povel Kutaragi.

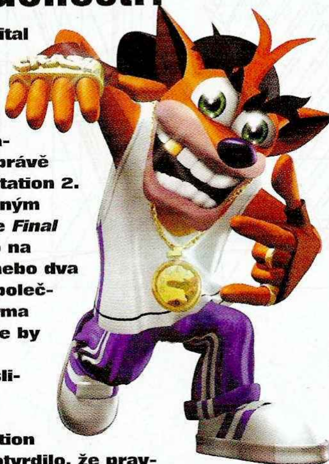
Technická mluva

Dema naznačila, co se asi skrývá pod kapotou nové mašiny. A hovořila srozumitelněji než čísla. Čínský ohňostroj ukázal možnosti grafiky v reálném čase, zatímco voda se chovala skutečně jako voda.





Které hry jsou na obzoru budoucnosti?



Zhluboka se nadechněte. Kazunori Yamauchi od Polygony Digital již oznámil, že se „nemůže dočkat PlayStationu 2", a novinářské narážky na *Gran Turismo 3* opětoval pouze úsměvem... Americká firma Rockstar prohlásila, že plánuje *Duke Nukema* v perspektivě třetí osoby pro „konzolu příští generace" v roce 2000... Již bylo ohlášeno pokračování *Everybody's Golf* pro PlayStation 2... Kyberpunkový umělec William Latham již oznámil, že jeho právě vydávaný titul pro PC jménem *Evolva* bude konvertován i pro PlayStation 2. Blízké vztahy mezi prezidentem SCEI Teruhisou Tokunakou a výkonným viceprezidentem Square Hironobu Sakaguchim činí téměř jistým, že *Final Fantasy IX* bude debutovat na nové superkonzole od Sony... Namco na nedávné konferenci oznámilo záměr uvést s PlayStation 2 „jeden nebo dva tituly" a rovněž, že demo *Tekken* předvedené v Tokiu „nemá nic společného s budoucím *Tekkenem*." Budoucí *Tekken*? Pochopitelně!... Firma Square v Tokiu předvedla preview bojovky s větším počet hráčů. Že by počátek nového *Ehrgeize, Tobala* či *Bushido Blade*? ... GTi má pro PlayStation konvertovat pécéčkovou střílečku Unreal a Activision slibuje *Quake II*. Mimochodem, nezapomínejte na potenciální využití PlayStationu 2 ve spojení s internetem... Autor *Crashe Bandicoota* Jason Rubin potvrdil, že Naughty Dog pracuje na titulu pro PlayStation 2. Pro připomenutí: mezi těmi demy v Tokiu byl i *Crash*... Namco potvrdilo, že pravděpodobně pro novou konzolu vzkřísí své tituly *Xevious* a *Pacman*.... EA již ohlásili *FIFA 2000* pro současnou PlayStation, otázka je, zda *FIFA 2001* vyjde pro PlayStation 2... Když jsme se ptali Hideo Kojimi na *Metal Gear Solid 2* a PlayStation 2, dostalo se nám této řečnické otázky: „A co myslíte, že odpovím?"... Pan Kuratagi podle svých slov doufá, že „tuto zimu bude pro PlayStation 2 tolik her, kolik to jen bude možné." Myslíme si, že to vypadá docela optimisticky.

POUŽITÍ DVD TECHNOLOGIE BY ZNAMENALO, ŽE NA PLAYSTATION 2 BY SI ČLOVĚK MOHL PŘEHRÁVAT DVD FILMY. BUDOUCNOST FILMŮ, KTERÉ JSOU NYNÍ NA VIDEOKAZETÁCH, JE TOTIŽ PRÁVĚ V DVD. A PLAYSTATION BUDE, JAK SE ZDÁ, V TÉTO BUDOUCNOSTI HRÁT VÝZNAMNOU ROLI.

N64 nebo pécéčko, ale já mám za to, že skutečnou konkurencí bude prostě to, co dokáže lidi zaujmout a přinutit je, aby tomu obětovali svůj čas. Tak například můj syn je do PlayStation přímo udělaný, před obrazovkou tráví celé hodiny. Ale nedávno si našel velice hezkou přítelkyni a ta mu nyní zabere mnohem více volného času, energie i peněz. Tomu říkám konkurence!"

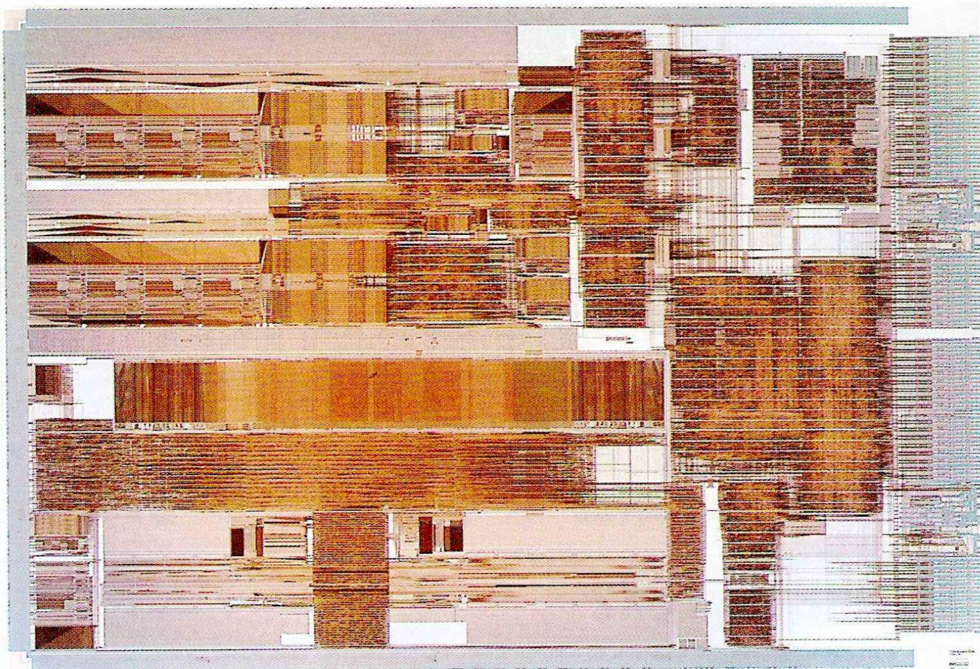
Fakt 7: Pan Tokunaka je velice korektní a velmi bystrý člověk. A stejně tak pan Kutaragi, který sem tam nenápadně pustí nějakou tu informaci - například budoucí použití ovladače Dual Shock, o němž jen tak mimochodem poznamenal, že je „jasným kandidátem", a na otázku, zda bude s novou konzolou kompatibilní PocketStation, odpověděl prostým „ano" (mimochodem, to byla *Fakta 8 a 9*). Jistě si dokážete představit, jak tito dva muži o podobných detailech rozmarně debatují nad půllitrem piva. „ S panem Sakaguchim často zajdeme na pivo," poodhalil pan Tokunaka, když byl tázán, jaký je vliv viceprezidenta Square na vývoj PlayStation 2. „Když sedíme nad sklenicí, hovoříme, a když hovoří pan Sakaguchi, říká nám, co by chtěl s konzolou dělat."

Fakt 10: Možnost, že by se firma Square přeorientovala na jinou konzolu, je velice malá. Byla by to také škoda.

A touto otázkou (a ještě jednou, kdy se jistý žurnalista zeptal na „floating points", aniž by věděl, co to je) konference skončila. A tak to nakonec ty dvě hodiny docela stály za to. A to je také fakt.

Převíjení zpět

A co *dobrého* vzešlo z této akce? Něco přece. Předně jak Tokunaka, tak Kutaragi podepřeli domněnku, že Sony se nezaměřuje jenom na hry. Jejich sebevědomí a nadšení bylo v tomto směru přímo nakažlivé, navíc jsme se dozvěděli, kdy nový přístroj uvidíme v konečné podobě, a co je vůbec nejlepší, mohli jsme se znovu podívat na ta skvělá dema, zejména *Gran Turismo* od Polyphony. Ale máme-li se dobrat toho opravdu podstatného, je třeba se vrátit o dva dny zpět. Dne 2. března se totiž semlelo několik věcí:

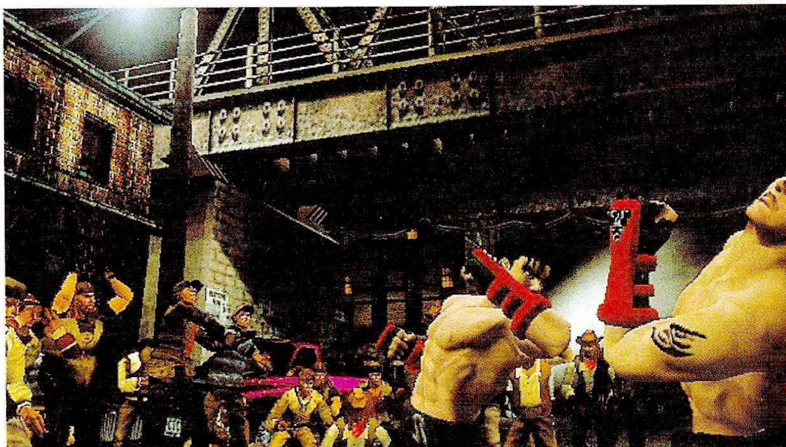


Tahle potvora, to je Emotion Engine. A to dělá PlayStation 2 tím, čím je.

- Jazyk: kromě technických detailů mluvil pan Kutaragi o „nuancích, pocitech a atmosféře," o „citlivém a ladném pohybu," o „chování a emocích" a také o „aspiracích a snech." Otázka zní: mluvilo se zde skutečně o nové konzole?
- Fakta: Jak jsme informovali již v minulém čísle, to, co bylo zatím ohlášeno, zcela odsunulo do pozadí zprávy okolo Dreamcastu od Segy. A jak se při rozhovorech v kuloárech ukázalo, mnohé firmy, které chtěly původně přejít od PlayStation k Dreamcastu, se rozhodly zůstat. Takže výsledek? Sony - Sega 1 : 0
- Technologie: Stále to ještě není potvrzené, ale použití DVD technologie by znamenalo, že na PlayStation 2 by si člověk mohl přehrávat DVD filmy. Budoucnost filmů, které jsou nyní na videokazetách, je totiž právě v DVD. A jak se zdá, PlayStation bude v této budoucnosti hrát významnou roli.
- Ještě technologie: 60 milionů polygonů za vteřinu, grafika v reálném čase, navíc v kvalitě FMV, skeletové modelování... To vše je úchvatné, ale stejně tak zaujala Kutaragiho zmínka o integraci s videorekordéry, digitálními fotoaparáty, tiskárnou, klávesnicí a modemem. PlayStation + TV + periferní zařízení = internet, síťové hry a dokonce i použití jako domácí počítač. A vše pohodlně v obýváku.
- Konkurence vůči PC: prezident a zastupující ředitel Sony Corporation pan Nobuyuki Idei prohlásil, že PlayStation 2 je jak „katalyzátorem nových forem zábavy," tak „významný soupeř" produktů intelovské a microsoftské provenience". Fakt: PlayStation 2 je ve vytváření grafiky třikrát rychlejší než Pentium III. To je realita.
- Velké pecky: Sony se rozhodlo neukazovat jen technická dema. Namísto toho vybídlo Square, Namco a Polyphony Digital, aby připravily demo verze svých největších hitů ve verzi pro PlayStation 2, tedy *Final Fantasy VIII*, *Tekken* a *Gran Turismo*.

NAMCO VS. PSX2

A si nejlepší ze všech demo ukázek byla ta od Namco představující *Tekkena*. Hra, kterou ovládal hlavní tekkenovský programátor Masanori Yamada, běhala úžasnou rychlostí 60 framů za sekundu, i když čas, který měl namcovský tým k dispozici, byl „velmi omezený". Sekvence se zakládala na ději *Tekkena 3*, Jin Kazama a Paul Phoenix bojovali v temné postranní uličce, nad hlavami měsíc, z potrubí kolem stoupala pára a dav je mohutně povzbuzoval. Vypadalo to skutečně úchvatně a s emeraldovými Dual Shock pady - naprostá pecka. „A to to ještě není hotové," vysvětloval pan Yamada. „Ale oblečení, vlasy, výrazy obličeje, to vše je nyní možné." K tomu si přidejte skvělou polygonovou show a nádhernou sekvenci z *Ridge 4* a máte výsledek: vypadá to, že arkádová tradice zajistí Namcu i na budoucí konzole skutečně čelní postavení, přičemž tato špička bude vyhrazena jen těm nejlepším (a nejbohatším). A co ten záměr vydat jednu hru zároveň s PlayStation 2? Vsadili bychom si na *Tekkena 4*.



SEZNAMTE SE | PLAYSTATION 2



V těchto moderních budovách sídlí Sony. Zde se také konala ona památná tisková konference.

● Zpětná kompatibilita: To znamená, že VAŠE hry nepatří do starého železa. Že by se současný katalog playstationových titulů prodával s nástupem PlayStation 2 za poloviční cenu?

● Dr. Norio Ohga: předseda správní rady Sony Corporation byl rovněž přítomen. Před čtyřmi lety byla konzola PlayStation považována za chudého příbuzného. Dnes tomu je jinak - už je jí třeba brát velmi vážně. To potvrdila i přítomnost nejvýznamnějších mužů koncernu a prakticky potvrdila, že celá věc se už brzy rozběhne.

● A to je více než dost.

Převíjení vpřed

Od té doby, co jsme nahlédli do oken budoucnosti, uplynulo jen několik týdnů a prach se ještě musí usadit. Dema se objevila v síti, stále panují dohady o ceně a rovněž *stále* nevíme, jak ta věcička vypadá. Ani netušíme, kdy se to dozvíme. Objevilo se několik faktických údajů. Namco potvrdilo, že s uvedením PlayStation 2 na trh, vydá „jeden nebo dva tituly." Vlastně to samé jsme se dozvěděli i u Square a viceprezident Sony Computer America Phil Harrison nám na konferenci v San José potvrdil, že s novým PlayStationem budou fungovat všechny dosavadní periferie. Na té samé konferenci se objevila tři nová dema - fontána v parku, socha Svobody a skupinka hráčů amerického fotbalu. Jak prozradil Harrison, postavy v současném *NFL Madden '99* sestávají až z 250 polygonů. Pět hráčů na tomto demu mělo 300 polygonů jenom v jedné noze... A co dál? Jistě se objeví další zprávy a další dohady, nejdůležitější ale je, že nadšení nikterak neopadá. Stále nám do redakce někdo volá, ptá se na detaily nebo naopak nabízí nové klepy. A navíc toto: Doufáme, že se nám brzy podaří přiblížit vám to, o čem je vlastně řeč, na našem demo-disku! A věřte nám, že nebudete věřit svým očím. Tedy alespoň my jsme nevěřili. To bychom měli. A teď by se hodil nějaký ten citát na konec. Ne, ani Nietzsche, ani Sartre a dokonce ani Lou Reed, nic takového. Necháme to na někom, kdo je opravdu důležitý - prezident a zastupující ředitel Sony Corporation pan Nobuyuki Idei... „Na scéně se objevilo něco zcela nového. Možná že PlayStation příští generace uvede novou éru počítačové zábavy. Mohu svědomitě prohlásit, že toto je den, který vejde do dějin."



SQUARE VS. PSX2

„Je to hodně realistické a trochu to nahání hrůzu. Možná že jsme měli zvolit za vzor nějakou mladou dívku." Shinichi Okamoto to vystihl přesně. Animace starého muže v reálném čase z budoucího filmu Final Fantasy opravdu působí téměř strašidelně, jeho obličej vyjadřuje chvíli smutek, vzápětí vztek, až přechází do naprosté zuřivosti. Okamoto prozradil, že každý vlas se kreslil samostatně. Druhým demo snímkem od Square byla bojovka pro větší počet hráčů plná neuvěřitelných vizuálních efektů - byly zde pochodně, vodopády, světlo padající na jednotlivé postavy. Nakonec byla představena předělávka taneční sekvence z *FFVIII* s Rinoou a Squallem v hlavních rolích, pochopitelně renderovaná v reálném čase. „Emoce dosahuje vrcholu, když se muž se ženou navzájem podívají do očí," tvrdil Okamoto a měl úplnou pravdu. Téměř nepopsatelný je naprosto realistický pohyb vlasů a oblečení v této sekvenci, kterou někteří nazývají dosud nejlepším FMV klipem pro PlayStation. A co teprve v budoucnosti...



Nesmělý pohled, ruka znamenající výzvu, trochu stydlivě... Rinoa vede Squalla jednotlivými tanečními kroky. Skvělé FMV z *Final Fantasy VIII* transformováno do reálného času. Uprostřed tance je Rinoa vystřídána novou postavou - kamera se posouvá dle libosti pomocí ovladače. Napadlo nás: jestliže toto je hra, jak pak budou vypadat FMV na PlayStation 2?



Těžko popsat, jak dobré bylo bojové demo od Square. Osm postav, plná interakce s prostředím, nádherný vodopád, perfektní nábytek, úžasné světelné efekty a naprosté herní šílenství. A to vše že stihli během pouhopouhých tří týdnů? Nechce se tomu ani uvěřit...



[1-5] PlayStation vytížená až na samotné maximum, tak vypadá grafická stránka *Ridge Raceru Type 4*, hvízdající před vašima očima v plné rychlosti přes tři sta kilometrů v hodině.

Ridge Racer Type 4

Dávejte si bacha na křesla. Korunovační klenot PlayStationu vás do nich zamáčkne takovým způsobem, **že to váš ubohý nábytek už nemusí rozchodit.**



Každé automobily, které v těchto dnech odstředivá síla PlayStationu vyrazí z rotujícího cédéčka, protáhne drnčícím kabelem a natlakuje do vaší televize, to musí podstoupit. Tady neplatí žádné omluvenky, žádné trapné výmluvy, nepomohou strýčkové z Ameriky, co jsou tak bohatí, že si klidně mohou dovolit oblékat se na noc do těch nejsnobštějších zmuchlaných novin od Armaniho a vydržují si luxusní rezidenci 0+kk (nikoli kuchyňský kout, ale kartonová krabice) pod brooklynským mostem. Tomuhle porovnání se prostě nedá vyhnout. Takže otázka dne zní jasně, srozumitelně a budiž vyslovena bez zakoktání: „Je *Ridge Racer Type 4* lepší než *Gr-Gran Turismo?*".

Ale začněme od začátku. Tedy ne od úplného začátku, tam je atmosférické intro s dívkou, co jí praskne podpatek, ale od chvíle, kdy se na vás nestydatě vytlemí základní menu. Na výběr je tu ze čtyř radostí pestrého pretěkárského života: klasický Time Attack neboli jízda s Damoklovou šavlí časového limitu, utaženějšího víc než svěrací kazajka na těla zavilého příznivce Microsoftu, neméně tradiční VS battle pro dva hochy, co rádi šlapou na plyn a na kamarádovo ego, dále Extra Trial, což je osobní duel vašeho vychytaně aerodynamicky dyzajnovaného ďábla s fantasmagorickou, raketově vyhlížející tajnou závodnickou zbra-











■ VÝROBCE:	**Namco**	■ VYDAVATEL:	**SCEE**
■ DATUM VYDÁNÍ:	**duben**	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	**žádné**
		■ STYL:	**závodní arkáda**

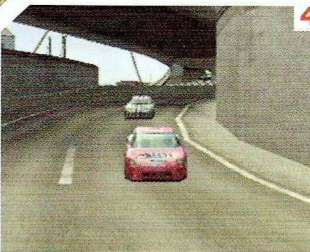


[1-5] Scenérie, které vyrážejí dech z plic, hrdla, úst a kopají ho někam do rohu, kde po něm skáčou v těžkých kanadách - to je hlavní zbraň *Ridge Raceru Type 4*, oblast, kde může směle konkurovat i *Gran Turismu*.











ní té které motorové stáje, a last but not least, hlavní lákadlo single player módu Grand Prix čili Real Racing Roots 99. Soutěž o nejvyšší trofej - která se časově odehrává od 1. května 1999 až do Silvestra téhož roku - má osm kol, to znamená osm různých okruhů. První dva, japonské dráhy Helter Skelter a Wonderhill, jsou celkem pohodovým, měkkým úvodem do hry (Wonderhill vám nabídne decentní ukázku vysokohorských serpentin, ze kterých vám na pozdějších tratích budou šedivět chlupy v podpaží), stačí, když dojedete do třetího místa (na druhou stranu se jede zase jenom na dvě kola). **Pak ale začíná přituhovat: v Edge of Earth a Out of Blue už se musíte umístit nejhůř jako druzí, jinak adios amigo**, a v závěrečných čtyřech závodech, Phantomille, Brightest Nite, krkolomně vystavěném Heaven and Hell a ve finálním, šestikolovém, na první pohled nejjednodušším (ale díky napáleným startovacím rozestupům nejzběsilejším) Shooting Hoops, se jiné než první místo prostě nepřipouští. Na každou trať máte čtyři pokusy, sejvnout se můžete během celé Real Racing Roots 99 třikrát.



Ovšem ještě než se vrhnete do chomoutu vlastní Grand Prix, než zapadnete do kokpitu vašeho stříbrného sršně a na elektronické tabuli před vámi poprvé zabliká GO!, je tu ještě volba týmu, v jehož barvách budete závodit a - pochopitelně - typ vozu. Kvartet firem, pro které můžete jezdit, představuje nejen národnostně

ZPÁTKY DO MINULOSTI

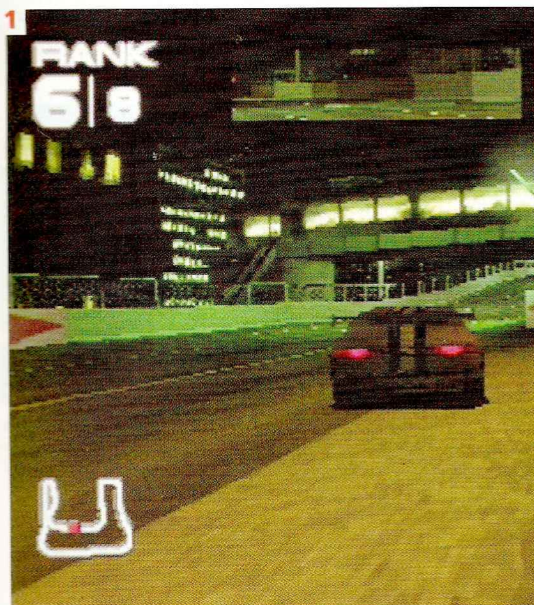
Před dnes recenzovaným kouskem, *Ridge Racerem Type 4*, tu byly tři předchůdci, ve své době kingové arkádového závodění. Původní *Ridge Racer* testoval sílu nově zrozené PlayStation, následující *Ridge Racer Revolution* sice nepřicházel s ničím extra novým, ale dařilo se mu sodu přikrmovat uhlazenější grafikou a volbou link. A co se se trojky, *Rage Racera* týče - platí a platilo, že žár trvá. Byl to revoluční titul, který mimo jiné zavedl upgrady a peněžní systém, jenž byl později použit v *GT*.







PRVNÍ DVA OKRUHY, JAPONSKÉ DRÁHY HELTER SKELTER A WONDERHILL, JSOU CELKEM POHODOVÝM, MĚKKÝM ÚVODEM DO HRY.

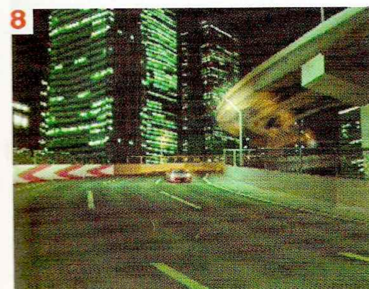




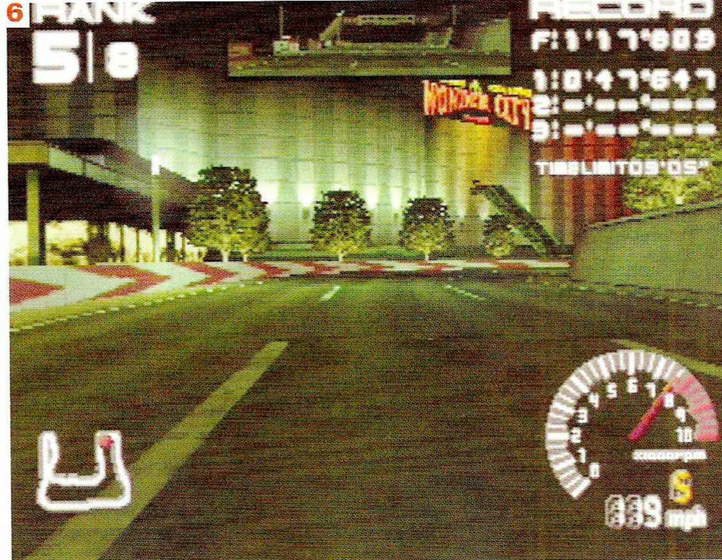




[1-5] **Noční okruhy Edge of the Earth a Brughtest Nite mají svůj reálný předobraz v oslnivě neónově šajnícím New Yorku a Las Vegas. Designéři prostředí se opravdu vyřádili na atmosféře míhající se noční megapole. Mrakodrapy, betonové podjezdy a nadjezdy a omračující záře obrovitánských kasín vytváří dokonalý dojem toho, že tam skutečně jste. Stejně účinně funguje další noční vychytávka: stopa červených zadních světel, která chvíli zůstane ve vzduchu...**







KVARTET FIREM, PRO KTERÉ MŮŽETE JEZDIT, PŘEDSTAVUJE NEJEN NÁRODNOSTNĚ VYVÁŽENÝ VĚJÍŘ, ALE MÁ TAKÉ FUNKCI NASTAVENÍ OBTÍŽNOSTI.

vyvážený vějíř, ale má také funkci nastavení obtížnosti - francouzský Micro Mouse Mappy představuje ležérní easy, o něco víc vás ždímají Japonci se svým Pac Racing Clubem, horkokrevně italským Racing Teamem Solvalou se dostáváme do úrovně mamma mia hard pizza a u amerického Dig Racing Team už se skví jen lakonické označení „expert". Příjemné je, že každý z týmů má svého manažera, který k vám přistupuje ve shodě se svou národní mentalitou, vlastní načrtnutou psychologií a implantovaným minipříběhem (ne že by to bylo důležité, ale taková blbost vždycky potěší) - od rozostřené, chvílemi technickým žargonem zmatené Sophie Chevalierové s jejím svatebním finišem přes arogantního taliána Enk i Gilberta v mafiánských černých brýlích až po americky korektního slušňáka Roberta Chrismana.

Co se týče typů vozů, mezi kterými můžete dělat „ententýky dva cvylíky", pro Grand Prix jsou k dispozici modely od čtyř firem, Assoluto, Lizard, Terrazi a Age solo, dva driftovací a dva gripácí. **Gripáci, japonský Terrazi a žabožroutský Age solo, jsou pohodové na ovládání, na vozovce sedí jak přilepené vteřinovým lepidlem a ani v extra ostrých zatáčkách vám nelítají z vozovky,** ale na druhou stranu - moc srandy a brutálního balancování na ostří havárie si s nimi člověk neužije. Srandu, drsné smykování a plavání na kvílejících pneumatikách si člověk ovšem zaručeně užije s nervními driftovacími kárami, italským Assoluto a amíckým Lizardem, které evokují slavnou minulost předchozích *Ridge Racerů*. Je ovšem fakt, že tyto stroje se v rukou nevyježděného začátečníka mění v sebevražedné zbraně, a zapichování se do mantinelů a šmirglování bočního laku o stěny tunelů se stává nejpoužívanější řidičskou technikou. Naštěstí - nebo bohužel, to záleží na destruktivních sklonech toho kterého maníka - tu na rozdíl od hry *TOCA* je ochráněno naše karosériové





Ridge Racer Type 4



[1-5] Další věc, která tlačí anabolické stereoidy hratelnosti do ridgeraceřích bicepsů - multiplayer. Rozdělení obrazovky nemá takřka žádný vliv na kvalitu obrazu. V PAL verzi můžete navíc hrát po drátě až čtyři najednou. Zde se skrývá nejdůležitější aspekt pro životnost hry.

estétství a bez ohledu na to, co provádíte, vozidlo dorazí do cíle se stejně neporušenou kastlí, s jakou vyrazilo.

A jsme u grafiky... vlastně ne, ještě se napřed zmíním o zvukovém doprovodu: je kulantní. Vybrat si můžete z patnácti hudebních tracků, burácení motoru je v souladu s jeho upgradem, davy řvou, když projíždíte kolem tribun a komentátor má tu správně tlamapčovou dikci, která vám dělá v hlavě echo jako v komíně temelínské elektrárny. A jsme u grafiky... nebo vlastně ne (tzv. syndrom nerozhodného recenzenta, který neví, kterou fazetu vychválit dřív). Takže teda grafika: to bude jednoduché. Vlastně tu padne jenom jedno slovo: naprosto dokonalá. No, to jsou sice dvě slova, ale vyšlechtěná vizuální stránka *Ridge Racera Type 4* se jedním slovem snad ani popsat nedá (možná tak výrazy jako „geniální", „fantastická" či „kekelózní" se tomu trochu blíží). Velejemná, ostrá jak čerstvě upnutá žiletka, našvihnutá Gourardovým stínováním, maximálně realistická, s množstvím detailů, (z nichž většiny si v tom rachotu ani nevšimnete), světelných efektů (ať už sluneční prasátka, šípy boďáků nad nočním okruhem nebo žhnoucí koncová světla auta před vámi) a přesto smrťácky rychlá, nezvolňující ani v notoricky nestíhačkových situacích. Klidně bych si i troufnul říct, že to je momentální vrchol závoďácké vizuality na PlayStationu a že v tomhle ohledu je *Ridge Racer Type 4* o nějakou tu těsnovku lepší než *Gran Turismo*. Čímž se tak nějak dostáváme k onomu srovnání se současnou alfou a omegou všech playstationových jízd, inzerovanému v úvodu této recenze.



Je ovšem fakt, že to souboj soupeřů stejné váhové kategorie není. Těžko můžete *Ridge Racerovi Type 4* vytýkat to, že nejde tou samou cestou jako třeba již zmiňovaná *TOCA* nebo *Colin McRae Rally* čili nedostatek granturismického realismu, když má tahle série už od svého zrodu v roce 1994 nesmazatelně vtavenou do genů arkádovou hravost a nelpění na fyzikálních zákonitostech tohoto vesmíru. Důraz je tu kladen především na adrenalinově návykový požitek z drtivě rychlé jízdy, brutálních smyků a skluzů, o odstředivou sílu, setrvač-

VELEJEMNÁ, OSTRÁ JAK ČERSTVĚ UPNUTÁ ŽILETKA, NAŠVIHNUTÁ GOURARDOVÝM STÍNOVÁNÍM, MAXIMÁLNĚ REALISTICKÁ, S MNOŽSTVÍM DETAILŮ.

AUTO, NEBO ŽIVOT

Pokaždé když se vám povede dokončit Grand Prix s jedním typem auťáku, následuje Extra Trial: vy a futuristická V2 na kolech. Když mu nakopete zadní trysku, otevře se před vámi nová garáž plná nových lesklých a nadupaných žihadel, se kterými prostě nemůžete prohrát, protože byste pak museli sežrat vlastní řidičák i s plastikovým obalem. Mezi těmito speciály vypadá nejlépe asi raketomobil Utopia, ale nejtěžší na poražení je bezpochyby bizarní Ecureuil.









Ridge Racer Type 4



[1] Řezat zatáčky se musí umět. Smyk je dobrá věc. [2] Na začátku jsou všechna auta před vámi. Je jen na vás, jestli to tak zůstane. [3] Úzký tunel - ideální místo na to, někoho předjet. Nebo se nabourat do zdi. [4] Hele, to jsou ptáci. [5] Hele, to nejsou ptáci. [6] Zastavte a vychutnejte si západ slunce. Oni na vás počkaj.





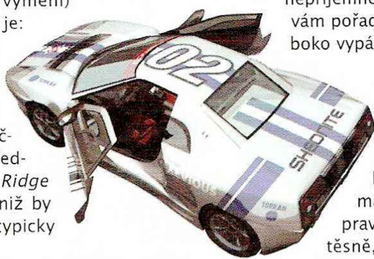








nost a gravitaci tu jde až v druhé řadě. Také na technickou stránku se tu tolik nešlape a při vylepšování vašeho vozítka hra nezachází do konkrétních automobilových vnitřností - prostě vám auto víc naboosterují (popřípadě rovnou vymění) a tečka. Celková filozofie prostě je: hlavně aby to svištělo. I když je fakt, že Namco si nedovolilo úplně ignorovat multirealistický trend současných simulátorů a *Ridge Racer Type 4* má ke skutečnosti rozhodně blíž než jeho předchůdci, původní *Ridge Racer*, *Ridge Racer Revolution* a *Rage Racer* (aniž by se tím ovšem ubralo racerovsky typicky bezuzdnému drajvu).



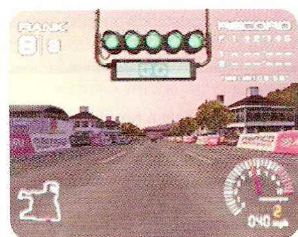
Pochopitelně, i *Ridge Racer čtyřka* má nějaké ty malé, tvůrci nevyhnípané beďary. Nemohu se například zbavit pocitu, že lepší než osm drah (i když je samozřejmě můžete projíždět i obráceným směrem, takže je jich vlastně šestnáct) by bylo třeba dvacet nebo takové nějaké podobné číslo, aby člověk, který *Ridge Raceru* propadne (což se dá snadněji než heroinu), měl trochu déle co objevovat. Dále je trochu matoucí ono osvědčené opětovné používání traťových prefabrikátů, které - kromě nepříjemného chrousta dežavý - vám (pokud se vám pořadí zákrut některého okruhu zvlášť hluboko vypálí do mozku) dost komplikuje život.

Co dodat na závěr? I když to možná není zcela fér, protože *Ridge Racer Type 4* neusiluje o ty samé mety, co velké *GT*, zůstává *Gran Turismo* stále králem PlayStaionu. Čtvrtý díl legendární série je přece jen o něco málo jednodušší a holejší. Je ovšem pravda, že tentokrát to bylo vyloženě těsně, s milimetrovým rozdílem, o vozy, jak se říká. A dále je fakt, že i když *Ridge Racer Type 4* není číslem jedna, rozhodně a bezkonkurenčně je číslem dva. Nebo spíš jedna a půl. Což znamená jen jedno. Musíte ho mít. Hned. Teď.

Štěpán Kopřiva 

SVĚTLA RAMP

Dokonalá práce se světlem, to je jedna ze stránek vizuálního perfekcionalismu *Ridge Racera Type 4*. Bodové reflektory, neony, uliční lampy, slunce ve všech možných fázích, od pravého poledne až po měkký soumrak, stíny vysokých hor, mostů i samotných aut, to vše dodává každému z okruhů nezapomenutelný atmosférický reliéf, nad kterým oči vypadávají z důlků s hlasitým „plop", „plop".







Alternativy...

Gran Turismo	10/10
Ridge Racer Type 4	9/10
Colin McRae Rally	9/10
TOCA 2	9/10
Rage Racer	9/10
Ridge Racer	9/10
Ridge Racer Revolution	8/10

VERDIKT

Oficiální ČESKÝ PlayStation Magazín 14

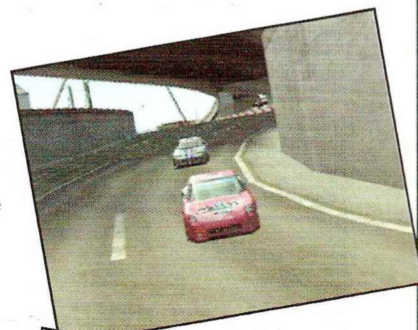
GRAFIKA:	Geniální. Fantastická. Kekelózní.	10
HRATELNOST:	Strhující arkáda s přitažlivostí černé díry.	9
ŽIVOTNOST:	Více než tři sta aut.	9

I když *Gran Turismo* zůstává stále nepokořeno, představuje čtvrtý díl *Ridge Racera* jeho těžkého konkurenta - hlavně co se týče vytúrovaného jízdního drajvu a ultimativního vizuálního podání.

9 Z DESETI

ŠŤASTNÁ TŘINÁCTKA

Ridge Racer Type 4 vládne takřka neomezeně tomuto číslu PSM. Věci šly tak daleko, že kromě obálky a recenze číslo jedna si pro sebe uzmul i celičkou třináctku cédéček připravených putovat do vašich domovů. Věříme, že tahle jeho roztahovačnost vám nevadí, vždyť takováhle šance vyhrát tu nejluxusnější závodní arkádu světa je snad dostatečná motivace k podstoupení námahy s otázkami. S chutí do toho, přátelé...



O CO SE HRAJE?

Velevážení, už je to tak:

13x Ridge Racer Type 4!



JAK SE ZÚČASNIT?

Přečíst si otázky + napsat odpovědi na korespondenční lístek + dopsat tam svou adresu, naši adresu a heslo 'HAPPY13/PSM14' + odeslat + doufat + modlit se + mít štěstí. Je to prosté.

OTÁZKY

1. Výrobcem hry *Ridge Racer Type 4* je...
a) Capcom
b) Konami
c) Namco
d) Napoleon Games

2. Dívka na obálce tohoto čísla se jmenuje...
a) Seiko
b) Reiko
c) Strejko
d) Taito

3. Druhý díl série se jmenoval *Ridge Racer*...
a) *...In Motion*
b) *...2*
c) *...Annihilation*
d) *...Revolution*

4. Zemí původu série *Ridge Racer* je...
a) Japonsko
b) U. S.A.
c) Čína
d) Tunisko

5. Speciální ovladač ke hře *Ridge Racer Type 4* se jmenuje...
a) NegCon
b) G-Con
c) Con-go
d) JogCon

UZÁVĚRKA

Dvacátého června tisíc devět set devadesát devět, v pravé poledne.

Naše Adresa:

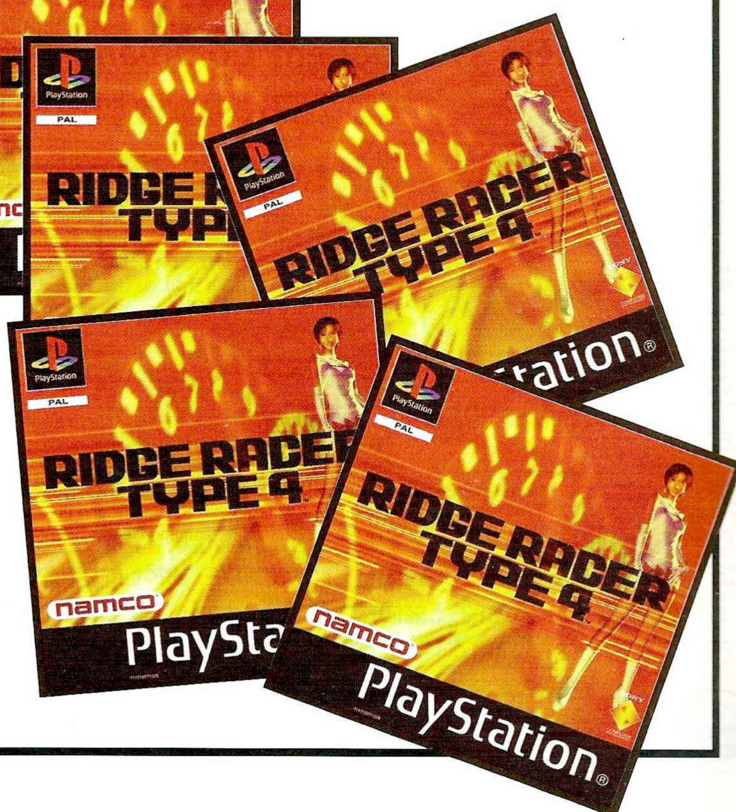
PLAYSTATION MAGAZÍN
ŠANTROCHOVA 16
160 00 PRAHA 6

Odpovědi pište výhradně na korespondenční lístek, který označte nadpisem: ŠŤASTNÁ 13/PSM 11.

Adresa sponzora
(není určena k zasílání odpovědí):

Game Line
Merhautova 161
613 00 Brno

GAME Line















[1] 3D grafika hry *Warzone* ji staví vysoko nad všechny strategické předchůdce. [2] Budování a obrana základny je klíčový úkol. [3] Detailní zpráva vám osvětlí smysl nadcházející akce a úkoly, které je třeba splnit. [4] Smrtonosná artilérie. [5] Toto jsou vaše továrny na výrobu mobilních jednotek. [6] Nepřítel vám v této hře nic neodpustí.

Warzone 2100

Řekněte své sbohem *Command & Conquerům*.

Do království realtimeových strategií přichází **nový vládce**.

Zejména od dob, kdy firma Westwood vydala svůj megahit jménem *Command & Conquer*, se žánr realtimeových strategií stal jedním z nejoblíbenějších a nejúspěšnějších na platformě PC. Na PlayStationu, i přes četné pokusy, nikdy nedošlo k takové oblibě tohoto herního stylu. Na vině byla evidentně obtížná ovladatelnost a slabá grafika konverzí velkých titulů z PC. Nyní konečně nastala šance na změnu. A to díky hře *Warzone 2100*. Poslední produkt firmy Eidos Interactive, nejenže předefinoval mnohé aspekty žánru, ale navíc je vynikající sám o sobě.

Odehrává se v roce uvedeném v názvu a v kulisách Spojených států amerických po devastující nukleární katastrofě. Coby velitel přeživší skupiny, jež si klade za cíl obnovu civilizace (The Project), budete mít především za úkol průzkum ruin a rekonstrukci klíčových technologií z dob před válkou. Ovšem The Project není jediná skupina, která vyvíjí tuto činnost...

STEJNĚ JAKO VE SKUTEČNÝCH BITVÁCH, I ZDE VELMI DŮLEŽITOU ROLI BUDE HRÁT POZICE JEDNOTEK, TO ZDA OBSADÍ DŮLEŽITÝ VRCH NEBO MOST.

Ohledně grafiky lze zejména podotknout, že *Warzone 2100* přenáší realtimeovou strategii do zcela jiné dimenze tím, že používá plně trojrozměrné terény, budovy a jednotky. Navíc jsou všechny objekty ve hře velice detailně zpracované. Kromě toho tu máme speciální efekty a úžasné exploze. Obraz je tu nejen krásnější a lépe se pohybující než v předchozích strategiích, ale navíc je i smysluplněji využit. Terén samotný se vlastně stává klíčovým aspektem hratelnosti. Stej-





Dokonce i relativně plochý terén pouště skvěle poslouží k taktice, ale dokonalého boje o pozice se dočkáte teprve v hornatých oblastech.









■ VÝROBCE:	**Pumpkin Studios**	■ VYDAVATEL:	**Eidos Interactive**
■ DATUM VYDÁNÍ:	**v prodeji**	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	**11+**
		■ STYL:	**realtimeová strategie**

WARZONE 2100 JEDNAK PODPORUJE PLAYSTATIONOVOU MYŠ, ALE HLAVNĚ VYUŽÍVÁ VYNIKAJÍCÍM ZPŮSOBEM DUAL SHOCK OVLADAČE.



ně jako ve skutečných bitvách, i zde velmi důležitou roli bude hrát pozice jednotek, to zda obsadí důležitý vrch nebo most. Jednotky na vyvýšených místech vidí dále a také mají větší dostřel. Naopak dostanete-li se do obklíčení v úzkém horském průsmyku, nastane pravděpodobně pro vás fatální situace. Ovšem udržíte-li takové úzké údolí ve své moci, většinou odříznete nepřítelův přístup k značné části mapy. **Ovšem grafika je pouhým vrcholem ledovce hratelnosti. Tam dole se skrývá hlavně dokonalé ovládání.**

Warzone 2100 jednak podporuje playstationovou myš, ale hlavně využívá vynikajícím způsobem Dual Shock ovladače. Dobrá zpráva je, že ovládání pomocí Dual Shocku je tak perfektní, že jej dokonce upřednostníte před myší! Levého joysticku se používá k pohybu kursorem po obrazovce, zatímco pravým můžete libovolně točit a zoomovat bitevní scénu. Základních tlačítek se užívá k zadávání příkazů či k výběru jednotek a postranních tlačítek k vytváření skupin či rolování obrazu. Hra využívá všechny tlačítka i jejich kombinace, ale přesto je ovládání snadno pochopitelné a skvěle intuitivní.

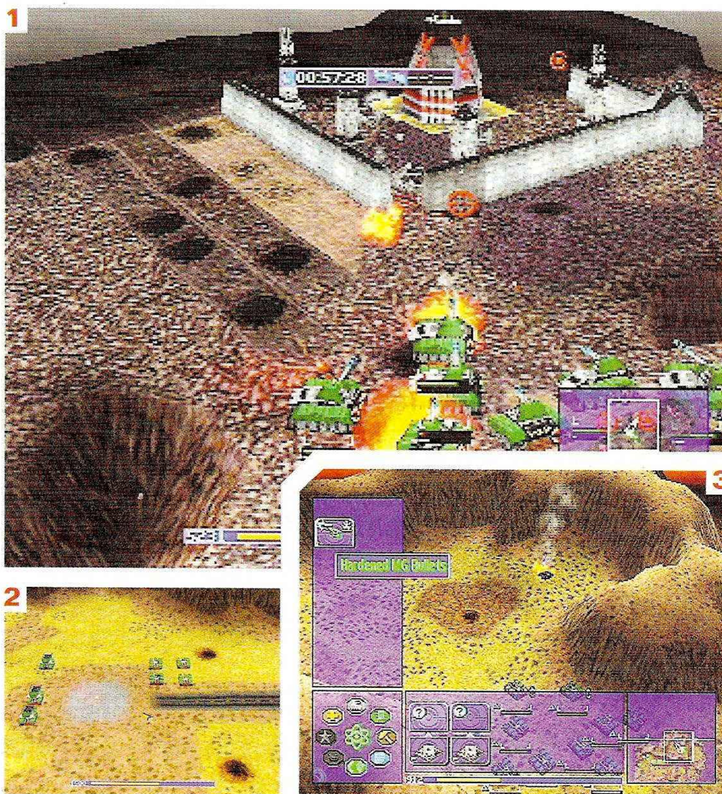
Dalším pozitivem je vývoj technologie a design. I zde narazíme na mnohé inovace. Všechny hlavní strategické kroky (jako je například budování a výroba nových jednotek, výzkum a konstrukce) jsou zadávané přes jakýsi herní interface, jehož lze aktivovat pomocí tlačítka Kolečko. Tento systém umožňuje bojovat v určité části mapy a zároveň budovat jednotku ve zcela jiné části, aniž by bylo nutné rolování obrazu. Lze se také ujmout přímého ovládání libovolné jednotky a pohybovat se s ní po mapě. Pokud jde o skupinu jednotek, lze zvolit jednoho člena a ostatní vás budou následovat coby svého velitele. Taktéž budou automaticky pálit na váš zvolený cíl.

To úplně nejlepší na hře *Warzone 2100* je rozmanitost, návykovost a její obrovský rozměr. Hlavní kampaň vás vede od pokusů uspět v dílčích programech skupiny The Project až k postupné identifikaci viníka jaderné války a konečnému střetu s ním. Příběh hry je rozdělen do tří celků, ve kterých budete muset shromáždit, obnovit a použít téměř ztracené technologie v boji proti svým protivníkům.

Ve hře se nachází více než 400 příležitostí pro upgrade technologií, které musíte nejdříve objevit a poté prozkoumat, čímž dosáhnete expanze svého zbrojního arzenálu. Začínáte od jednoduchých čtyřkolek s kulomety, pokračujete přes obojživelné jednotky, letadla s kolmým startem a rakety až k laserům a dalším vymoženostem moderní války. Každá jednotka je designována zadáním typu, zbraně, pohonu a zvláštních schopností, čímž hra dosahuje nejméně 2000 možných kombinací.

Warzone 2100 není hra pro příležitostné hráče, kteří by si chtěli jen trochu zastřílet a zničit pár padouchů. Ovšem pro ty, kdo už dlouho touží po skutečně dobré realtimeové strategii, nebo prostě jen po něčem dlouhotrvajícím a příjemně náročném, je to opravdový klenot.

Andy Butcher 



[1] Není snadné dobýt pokročilejší nepřátelskou základnu, jako je tato. [2] Na začátku je vaše síla minimální. [3] Systém designování jednotek v akci.







[1] První cíle ve hře lze snadno zničit, ale tak tomu rozhodně nebude věčně. [2] Film, který posouvá příběh. [3] Transportní loď v boji.

Alternativy...

Warzone 2100	9/10
Command & Conquer	9/10
Warcraft 2	9/10
C&C Red Alert:Retaliation	7/10

VERDIKT

■ GRAFIKA:	**Nikoli úplně dokonalá, ale pohledná a funkční.**	8
■ HRATELNOST:	**Vynikající herní design a excelentní ovládání.**	9
■ ŽIVOTNOST:	**Obrovská trojkampaň, spousta technologií.**	9

Bezpochyby nejdokonalejší realtimeová strategie pro PlayStation. Pouze není vhodná pro nenáročné hráče toužící si jen trochu oddechnout a jít.

9 Z DESETI

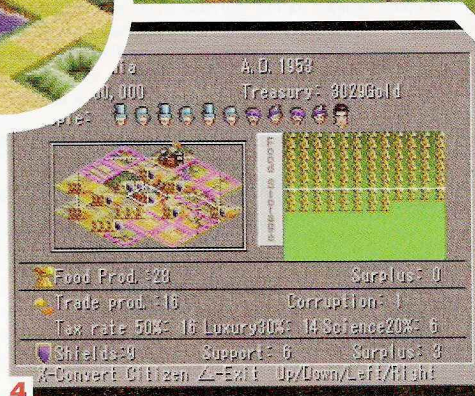
Civilization II

Se zpožděním větším, než mají turecké aerolinky, přichází na PlayStation nejepičtější hra všech dob. Z tajných deníků Františka Josefa Čingischána.



Pokud si vzpomínám, všechno to začalo roku 4000 před Kristem. Byl jsem neomezeným vládcem mongolského národa. Je fakt, že celý ten národ tvořil jeden člověk s lopatou, ale co se týče poddaných, člověk si nesmí moc vybírat. Už si sice nevzpomínám, jak se jmenoval, ale ten jeho oddaný obličej vidím stále před sebou. Jak blaženě slintal, když jsem ho škrábal za uchem... moment, to byl můj pes. No, důležité je, že ten pradělník mi postavil první město. Nevěřili byste, kolik lidí se hned začalo stěhovat do mých primitivních věžáků z pálené hlíny a tvrdit, že mě vždycky fandili, že budou teď moji poddaní, že jsem správnej řízek, a ať jim seženu něco k jídlu a pěkně sebou hodím, jinak bude sajgon. Co se dá dělat, když je člověk jednou absolutistický vladař, tak má vůči svému národu určité povinnosti. A tak jsem vytvořil několik settlerů a ti začali připravovat půdu k obdělávání, budovat silnice, stavět další města a objevovat další území. Všechno šlo docela v pohodě, než jsem narazil na konkurenci. Říkali si Francouzi. Fakt hnus. No co, culil jsem se na ně, až mi praskaly tváře, a v duchu jsem přemýšlel, že by bylo fajn vymyslet takového člověka, který by se mezi ně vmísil a donášel mi, co se jim honí v hlavách. Špión, tak by se to povolání jmenovalo. Jenže zatím jsem byl sto let před opicema, a tak jsem neměl na špiona nárok a musel vynalézat to, co se dalo. Nějaké to jezdectví, metalurgii, abecedu a podobné ptákoviny. S přibývajícími vynálezy se mi začala modernizovat i armáda - lukostřelci odložili šípy a sáhli po pistolích, tanky nahradily slony, obrněné křižníky galéry. Brzy jsem přišel na to, že není

S PŘIBÝVAJÍCÍMI VYNÁLEZY SE MI ZAČALA MODERNIZOVAT I ARMÁDA - LUKOSTŘELCI ODLOŽILI ŠÍPY A SÁHLI PO PISTOLÍCH, TANKY NAHRADILY SLONY, OBRNĚNÉ KŘIŽNÍKY GALÉRY.



[1] Nevděk světem vládne, vy se o ně staráte jako o vlastní, a oni se vám bouří. [2] Settleři jsou ze všeho nejdůležitější. Staví města, zúrodňují půdu, staví silnice. [3] Tak takhle vypadá vaše město. A lepší už to nebude. [4] Hlad vám stále dýchá na zátylek. Zkuste nařídit obyvatelstvu hromadnou dietu.

NEKECEJ A PÁDLUJ

Hru začínáte na ostrově nebo na malém kontinentu. Pokud se tedy chcete do dobývání světa pořádně obout, nezbývá, než postavit si pořádnou flotilu. Začnete s jednou galérou, se kterou se ani nemůžete vzdálit dál od pobřeží, a za chvíli už máte obrovské loďstvo složené z křižníků, bitevních lodí a ponorek. Pak už jen při setkání s nepřítelem vykřikujete „Zásah, potopená!"







■ VÝROBCE:	Microprose	■ VYDAVATEL:	Activision
■ DATUM VYDÁNÍ:	duben	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
		■ STYL:	strategie

ZATÍMCO SE VĚTŠINA HER SOUSTŘEDÍ NA JEDNO TÉMA, CIVILIZATION V SOBĚ MIXUJE SNAD VŠECHNY DRUHY STRATEGIE, KTERÉ SI VE VAŠÍ FANTAZII DOKÁŽETE PŘEDSTAVIT.

špatné hned postavit nějaký div světa, jehož stavba sice trvá dost dlouho, ale zase jsou z něj dost podstatné výhody. Třeba díky Alexandrijské knihovně jsem měl každý vynález, na který přišli dvě jiné civilizace.

No a než jsem se rozkoukal, už si lidi vymysleli demokracii a začali se bouřit a stávkovat a vůbec otravovat. Člověk by se pro ně přetrhl, a žádného vděku se nedočká. I když, vlastně jsem zapomněl - když se mnou byli spokojení, stavěli mi trůnní sál. Ze mě zřejmě příliš nadšení nebyli, většinu hry jsem seděl na velkém balvanu pod zasmrádlou medvědí kůží. A než jsem se stačil pořádně vyzbrojit, moji milovaní sousedé odložili masku neutrálnosti a zaútočili. No nezabili byste je?

Popisovat vám hru *Civilization II*, to je jako vysvětlovat lehké dívce z Perlovky, že děti nenosí čáp. *Civilization* každý už buď hrál, nebo alespoň slyšel její podrobný popis. Co dělá tuhle hru elitním kouskem, je její epický rozmach. Zatímco se většina her soustředí na jedno téma, *Civilization* v sobě mixuje snad všechny druhy strategie, které si ve vaší zvrácené fantazii dokážete představit. **Máte tu stavění a vylepšování měst (*Sim City*), budování obchodních cest (*Railroad Tycoon*), vynalézání (*UFO*) a samozřejmě nezbytné válečné konflikty (téměř cokoliv).** To všechno a navíc ustavičné změny a vývoj od doby kamenné až po cesty do vesmíru. Díky téhle všestrannosti se drží hra na tenkém laně zábavnosti a nezahučí do propasti nudy, ani když kolem ní duje zběsilá vichřice superprimitivní grafiky. To ani nemluvím o soustavném pochlebování hráčově egu - koho by netěšilo být alespoň na chvíli vládcem vesmíru? Jediným háčkem celé hry je to čekání, než všichni soupeři udělají své tahy. Z počátku je to pauza tak na udělání kávy, ke konci hry si už během té doby můžete odskočit do hospody, seznámit se s dívkou, navázat s ní známost, oženit se, a ve chvíli, kdy máte jít vyzvednout syna do mateřské školky, zahaleká počítač a vyzve vás k dalšímu tahu. No ale pokud máte rádi opravdu vymakané strategie a nechystáte se brzy umřít, můžete se začít civilizovat.

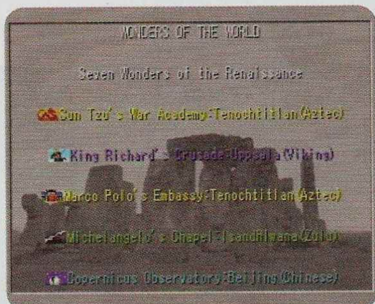
Jiří Pavlovský



[1-2] Ač to zní zbaběle, nemůžete útočit na každého, koho vidíte. S někým je dobré být kamarád. Ale všeho s mírou. [3] Špióni a diplomati vám zajistí, že za vás budou vynalézat nic netušící sousedé. [4] Tohle je nejvyšší koncil. Je hraný, mluvený a úplně na nic.

ZÁZRAKY, CO ČEKAJÍ

Válka není jediná zábava, kterou na vás hra vybalí. Aby vaše civilizace rostla jako z vody, je třeba ji zalévat masivními projekty jako jsou Pyramidy, Velká Alexandrijská knihovna nebo Kapitalismus. Pokud takový projekt dorazíte do konce, budou vaši lidé bohatší, šťastnější, produktivnější a okolí si vás bude víc vážit. Když vykoumáte Spojené Národy, dostanete šanci uzavřít mír s kterýmkoliv z vašich nepřátel, a to i v případě, když jste jim před chvílí zákeřně vrazili dýku do zad. A pokud se nemůžete vymotat z Renesance, nic vám nehelfne víc než Leonardo's Workshop.







Alternativy...

Command & Conquer	9/10
Civilization II	9/10
Warcraft 2	9/10
Populous	8/10

VERDIKT

■ GRAFIKA:	Pro strategii dostačující. Jinak nic moc.	6
■ HRATELNOST:	Je jako tekuté písky. Pohlcuje pomalu, ale jistě.	7
■ ŽIVOTNOST:	Vydrží vám až do domova důchodců.	10

***Civilization II* není jen hra. Je to fenomén, ke kterému se člověk může jen pokorně plazit. Přes všechnu tu příšernou grafiku pomalost, je to pořád heroinově návyková záležitost.**

9 Z DESETI





■ VÝROBCE:	Silicom Dreams	■ VYDAVATEL:	Eidos
■ DATUM VYDÁNÍ:	duben	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
		■ STYL:	sportovní (fotbal)









[1] Při rohových kopech je využíván přehledný systém šipek z *WLS*. [2] Chcete-li si vychutnat zážitek očima hráče, snižte pohled kamery. [3] Brankáři nezřídka zmatkují. [4] Hráči příliš krásy nepobrali.

UEFA Champions League

Dělovka na druhý konec světa. Pivní hudba. Sportovci za padesát melounů. To je... mimo jiné také Liga mistrů.

Konečně se to povedlo i Eidosu. Do vývoje enginu pro *World League Soccer* vrazili skoro tolik peněz jako kdejaký slavný klub do své cizinecké legie hráčů a podařilo se jim vytvořit bezmála nejlepší playstationovou fotbalovou hru na světě. *UEFA Champions League* má všechno, co by měla dobrá arkádová fotbalová hra mít. Je hezká na pohled, může se pochlubit spoustou snadných pohybů a úspěšně převádí i atmosféru ruchů hlučení publika z opravdové hry do virtuálního světa. Přesto však bohužel platí, že série nesmyslných chyb v nastavovaném čase zápasu o playstationový fotbal číslo jedna brání dokonalému triumfu.

UEFA je prezentována jako sportovní přenos v produkci britské televizní stanice ITV, ve kterém dominují komentátoři tohoto 'channelu' Bob Wilson, Brian Moor a Ron Atkinson. Dokonce bylo převzato i animované intro z reálného vysílání ITV. Všechno má evidentně fungovat tak, aby vznikla ona osobitá, co nejautentičtější atmosféra TV-přenosu. V tomto ohledu nelze hře rozhodně nic vytknout.

Hráči jsou velice detailní a výborně animovaní, i přestože Silicon Dreams dali grafiku až na druhé místo a podřídili ji soustředěné práci na ovládacím systému. Předchůdkyně hry *UEFA* (hry řady *WLS*) se pokoušely spojit komplexní pohybovou škálu s hyper komplikovaným ovládacím systémem. *Champions League* si naopak přiřazuje ke každému pohybu z předešlé hry zvláštní tlačítko na joypadu. Výsledkem je pak ovládací systém, který vám velice rychle a bezbolestně přejde do krve.

I když všechno vypadá perfektně, několik úletů téměř stálo firmu Eidos titul prvoligového hráče. Brankáři jsou diplomaticky řečeno zmatení. Sudí, jako by hrál za mužstvo počítače - neškodné zákroky jsou nepřiměřeně penalizovány a vzduchem každou chvíli létají žluté karty. Ovšem to jsou méně podstatné nedostatky, *UEFA* se i přes ně dostává na samý vrchol. Mnohé jistě velice zaujme díky skvělému režimu Scenario, kde máte jedinečnou možnost napravit známé prohrané zápasy týmu vašeho srdce, a změnit tak historii evropského fotbalu. Hra Eidos bude pozitivně souzena podle atmosféry a ovládacímu systému. To jsou dvě silné stránky *UEFA Champions League*.

Steve Merrett 

Alternativy...

UEFA Champions League	9/10
ISS Pro '98	9/10
Actua Soccer 2	9/10
ISS Pro	9/10
World Cup 98	9/10
Michael Owen's WLS	8/10





[1 - 2] Výsledkem intuitivního ovládacího systému je pěkný plynulý fotbal.

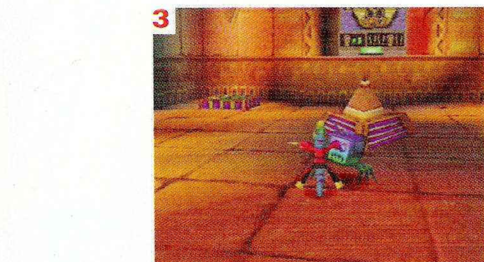
VERDIKT

Oficiální český PlayStation Magazín 14

■ GRAFIKA:	Trochu podivní hráči, ale dobře se hýbou. 8
■ HRATELNOST:	Silná směs arkádového požitku a hloubky. 9
■ ŽIVOTNOST:	Zárukou trvanlivosti je režim Scenario. 9

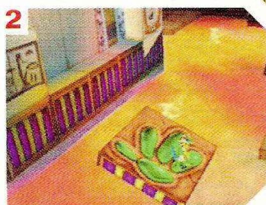
Pohledný, velmi dobře realizovaný fotbálek, který konečně spojuje luxusní působivost série *FIFA* s možnostmi pohybů v *ISS Pro*. Hraje se prostě jako sen.

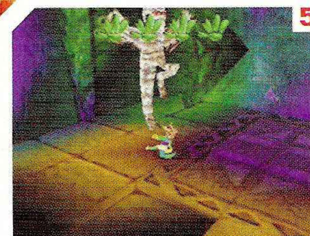
9 Z DESETI











[1] Zde jsme v levelech ve stylu starověkého Egypta, což je dneska dost v módě. [2] Á, právě jsme objevili rébus. [3] Televize zabíjí videoherní hvězdu. [4] Zde se nachází tajemný sarkofág. [5] Mumie!

Gex: Deep Cover Gecko

To je paráda, že si můžeme chodit kam chceme a dělat co chceme. No vlastně mít dostatek volnosti není žádná sranda.

Nevím sice, jestli má zrovinka Gex jakožto správný ještěr něco společného s brontosaury, ale jedno vám povím. Já jo. Nemám žádný šupiny, žádný chutě na kytičky, ale když hlavou zakvrdlám (víte jaký slovo je v češtině nejhůř vyslovitelný? Nejneodkvrdlávávatelnějšímito). Takže, když zakvrdlám hlavou, něco někde chrastí. Nevím odkud, je to takové duté, ale prý je to tím, že mám po ránu stejně velký mozek jako brontosaurus a prý už bylo moc těžké ho uchytit na lebeční stěnu bez porušení podstaty šedé kůry mozkové.

V takových chvílích tedy nezbývá, než se smířit s momentální indispozicí a zabývat se činnostmi, které tomu odpovídají. Hrát hry, nabízí se hnedle, ale to není jen tak. Spoustu her je těžké hrát bez mozku. Chce to nějaké plošinovky.

Tímto se tedy téměř nenápadně dostáváme k jádru pudla této recenze. Další *Gex* a další plošinovka. Jinak to ani nejde, nikdo snad nečekal že nový *Gex* bude strategie. Nutno říci, že od svých začátků urazil notný kus cesty. Z původně dvourozměrného hitu, který nejvíce ocenili zejména majitelé 3D0 - se stala plně trojrozměrná záležitost zcela v souladu s požadavky a trendy naší moderní doby. Postupem času se totiž dvourozměrný, jakkoliv zábavný, svět stal příliš těsný a s nástupem nových generací konzol se již nedalo svítit a bylo nutné přijít s něčím, co vytváří iluzi vašeho volného pohybu celou hrou.

Jenže to není tak jednoduché, jak si všichni mysleli. To je paráda, že si můžeme chodit kam chceme a dělat co chceme. Hmm, to není paráda, že je všude tolik místa a já nevím a nemám, co dělat. Ano, mít dostatek volnosti není žádná sranda. Čím totiž celý ten prostor vyplnit, aby se hráči nepotloukali kolem dokola a neměli do čeho píchnout. Někteří se s tím vypořádali po svém a vytvořili pouze iluzi volného pohybu (*Crash Bandicoot*), někteří šli otevřeně do boje a prohráli nula - jedna proti nudě (*Croc*).









[1] Sněhový level. Ledu až na obzor. [2] Zde je mnoho příležitostí pro grafické parádičky. [3] K zimě patří Vánoce a také pěkné dárečky pro malé hodné gekony.







■ VÝROBCE:	Crystal Dynamics	■ VYDAVATEL:	Eidos Interactive
■ DATUM VYDÁNÍ:	duben	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
		■ STYL:	plošinovka

[1] Zachraňte vojína Gexe. To je rozkaz. A nesmějte se! [2] Hrozí vám odhalení ve světle a následný déšť kulek ze samopalu. [3] Pomsta pomocí těžkého kalibru je sladká. [4] Další pomsta. Lidi, spravedlnost existuje! [5] Gex si nakonec užije dost legrace i s tankem.







Gex, potažmo jeho tvůrci Crystal Dynamics, na to šli od lesa. Vykašlali se na všechny okolo, vytvořili volný svět, ve kterém se můžete jen tak pohybovat stejně jako v ostatních. To vás však po chvíli přestane bavit. Proto byly přidány některé potvůrky, které celý svět ozvláštňují. Vzhledem k tomu, že *Gex* není bojovka, nepatří jejich likvidace do vašeho deníčku neřešitelných problémů. Co s tím tedy dál?

Nevím samozřejmě, koho a jak to napadlo, ale skutečností je, že své využití našla dálková ovládání, která musíte sbírat coby cíl celé hry. Čím více ovládání najdete, tím dál se dostáváte. Původně se ovládání jen tak někde válela a vy jste je museli najít. Tak to už je na dnešní dobu příliš málo. Tentokráte si musíte ovládání vysloužit. V každém levelu musíte splnit několik málo úkonů, za jejichž provedení se objeví ovladač. Hned na začátku tedy musíte porazit zešílivšího Santa Klauze, který po vás metá dárky, jinde musíte pomocí lupy pátrat po „minihrách", které jsou kdesi ukryty a tak. Tím se z každého levelu stává jakési „puzzle", naplněné nejenom obyčejnými ingrediencemi, které znáte i z jiných plošinovek, ale i spoustou nových nápadů.

Mezi maličkosti, kterých si zpočátku ani nevšimnete, patří i dokonalé Gexovy převleky, tematicky ladící s každým levelem, a jeho neustálé komentování situace, které občas leze na nervy, ale občas se přesně strefí do černého a pobaví. Grafika je podobně jako u jiných herních sérií postižena syndromem vylepšování, proto není přímo převratná, ale každopádně hodně super. Každý level je vlastně takový minisvět, který vás nutí hrát podle svých pravidel, a pokud je přijmete, výtečně se pobavíte. Dokonce za čas i zjistíte, že je dost velká zábava zjišťovat, co kde je a co se kde dá ještě udělat. Samozřejmostí jsou skryté bonusy nejenom v levelech, ale i celé skryté levely a další bonusy. Kamera se jeví jako velice inteligentní, sice si můžete ve chvílích dezorientace natáčet úhel pohledu, jak chcete, ale není to nijak zvlášť nutné.

Vyloženě hloupé je intro a kupodivu i celý příběh, ale kvůli němu se tyhle hry nehrají. No, co vám ještě mám povídat? *Gex* je plošinovka, tak ho tedy berte takového, jaký je. Berte v úvahu, jak moc se vás snaží pobavit. Přestaňte zbytečně hledat jeho chyby a všímejte si maličkostí. Nerozhýbávejte žádné závity ani závitky vašeho mozku či mozečku. Je to zbytečné. Nechte se vést hrou tam, kam vás vést chce, pokud se budete protivit a plavat proti proudu, strhne vás tlačítko reset a vy nezjistíte, o co byste vlastně přišli. *Gex* je moc fajn a je jedno, kolikátý už je v pořadí. Nastavovaná kaše a přísloví o ní sice dostatečně známé je, ale pokud je v takové kaši stále dost proteinů, žít se z ní dá. A tloustnout taky.

Martin Lachtan Kalivoda 

Alternativy...

Crash Bandicoot 3	9/10
Gex 3D: Enter The Gecko	8/10
Spyro The Dragon	8/10
Jersey Devil	8/10
Gex: Deep Cover Gecko	7/10

GEKON SE VEZE

Gex se může v této hře svézt v několika dopravních prostředcích, na které narazí na svých cestách. Jsou tu také bonusové levely s možností jízdy.



Tohle je Burro (my mu však raději říkáme osel). Gex na něm vypadá dosti nemotorně, koneckonců žádný učený ještě z nebe nespadl, že ano.



Skoro bychom vsadili kalhoty na to, že v zimních levelech se objeví i snowboard. No a vidíte, neříkali jsme to? Tak vidíte, jak se vyznáme...



Tank je špička. Nejenže je náš malý přítel v něm dokonale chráněný, ale navíc stroj funguje nanejvýš uspokojivě. Má dokonce i otáčecí hlaveň.




[1] Jezerní level je křižovatkou dalších cest. [2] Počáteční místnost.

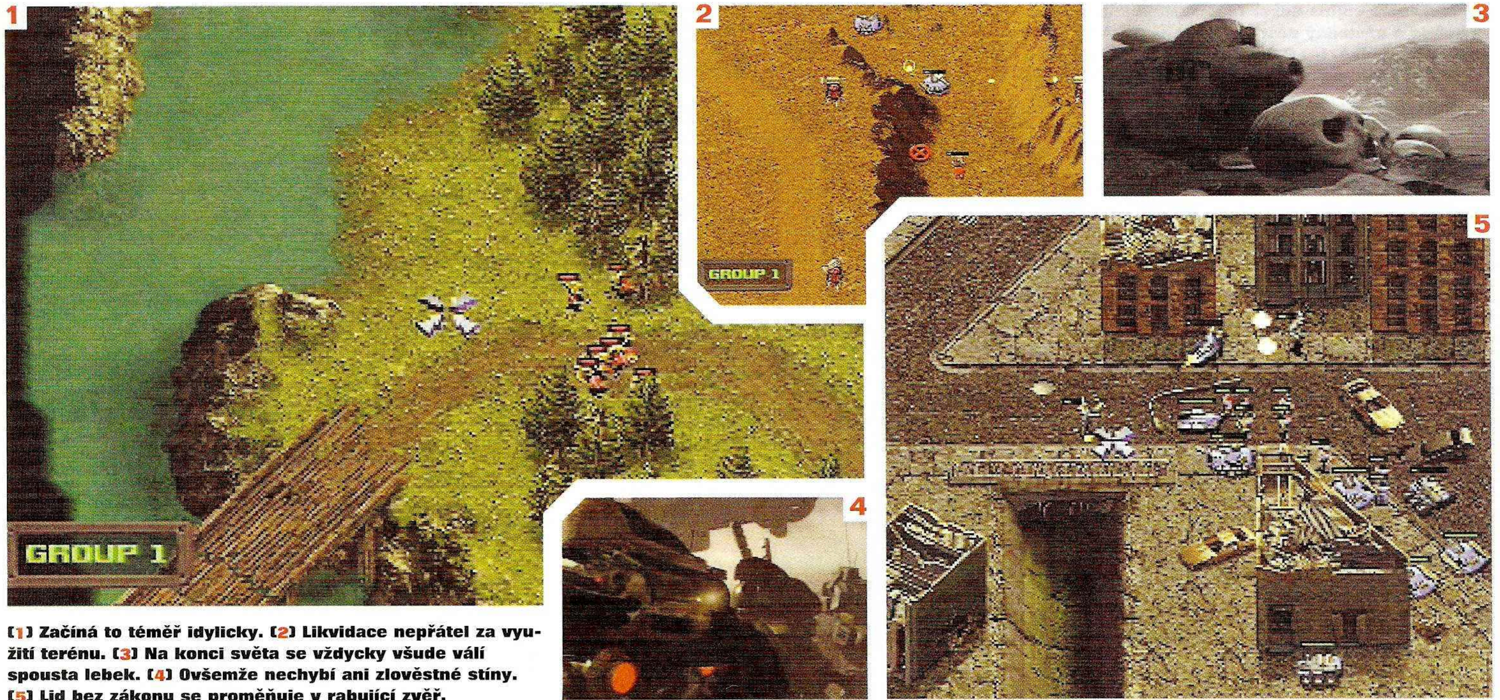
Oficiální ČESKÝ PlayStation Magazín 14

VERDIKT

■ GRAFIKA:	Excelentní momenty. Při nejhorším funkční.	8
■ HRATELNOST:	Známá, ale v 'dobrém' slova smyslu.	7
■ ŽIVOTNOST:	Minimálně 24 velkých levelů.	7

Deep Cover Gecko **představuje dokonale funkční předělávku svého předchůdce. Je to sice prakticky totéž, ale stále zůstává nanejvýš zábavným titulem.**

7 Z DESETI



[1] Začíná to téměř idylicky. [2] Likvidace nepřátel za využití terénu. [3] Na konci světa se vždycky všude válí spousta lebek. [4] Ovšemže nechybí ani zlověstné stíny. [5] Lid bez zákonu se proměňuje v rabující zvěř.

KKND: Krossfire

U Joviše, už je tady zase konec světa. No co, hlavně že je z toho nová hra, nebo ne?

Jaderná válka. Život na planetě Zemi, tak jak jsme ho znali, přestal existovat. Ekosféra nadobro zmizela. Ve skutečnosti by šlo o apokalyptickou pohromu, nejčernější den lidstva, ale to neplatí ve veselém království PlayStationu, kde je třetí světová válka vlastně vždycky důvod k neutuchající radosti. Vždyť jaderná válka vytváří onen milovaný zpustošený postapokalyptický svět, obývaný hlavně do kůže oděnými mutanty se šíleným pohledem v očích a zbraněmi těžkého kalibru v rukou, ve kterém si můžete hrát.

Ve víru již zmíněného řetězového štěpení se zápletka soustřeďuje na tři skupiny, popsané v rámečku Děti války. Všichni se spolu kvůli válce hádají a rozhodnou se, že se trochu poperou, aby zjistili, kdo je z nich nejšikovnější. Ovšem - **jelikož tato hra náleží ke skupině strategických her typu *Command & Conquer*, rvačka musí přerůst do rozměrů řádného masakříku, jinak by hrozila akutní nuda.** Navíc musíte řídit formování speciálních jednotek, výzkum dalších a dalších pyrotechnických udělátek a posílat skupiny zuřivých fanatiků, aby vaše protivníky trhali na kusy. Až zvládnete systém ovládání joypadu, bude pro vás manipulace s těmito komplikacemi dětsky jednoduchá. To je oproti minulému dílu potěšující zlepšení. Absence tréninkové úrovně, která by vás naučila základům, však už takové ovace nebudí.



Pro jednoho hráče jsou připraveny tři kampaně, kterých se musí zhostit - pro každý z bojujících kmenů jedna. Úrovně jsou ale bohužel spíše logickým problémem než skutečnou strategií. Ve většině z nich se snažíte nalézt řešení,



[1] Hle, hrůzné veličenstvo Death Hippo. [2] Při výběru armády rozhodujete i o úrovni obtížnosti. Series 9 jsou jen pro experty.







■ VÝROBCE:	**Melbourne House/Beam**	■ VYDAVATEL:	**Infogrames**
■ DATUM VYDÁNÍ:	**březen**	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	**žádné**
		■ STYL:	**válečná strategie**






[1] Muži se hemží všude kolem. [2] Ukázalo se, že městské úrovně jsou patrně inspirovány českými sídlišti. [3] Základnu musíte bránit za každou cenu. [4] Do zbraně!

které sem designéři ukryli. Málokdy se cítíte jako generál s knírem, který doopravdy plánuje vlastní útok. Je to vlastně taková Rubikova kostka s několika pěknými explozemi.

Chcete-li si dosyta zaválčit, budete se muset spíše poohlédnout v multiplayerovém režimu Kaos, kde se muž proti muži mohou utkat dva hráči a kde počítač hraje třetí stranu. Tento režim ale bohužel zdůrazňuje jiné stinné stránky *KKND*. Ony tři skupiny totiž vykazují jen kosmetické rozdíly: všechny v podstatě fungují stejně. Ten, kdo jen zbaběle sedí a brání se, v 90procentech případů vyhraje.

I graficky hra působí, jako by se právě vyškrábala z kontejneru s toxickým odpadem - zvláště v porovnání s atraktivní *Warzone 2100* (PlayTest jste jistě v tomto čísle nepřehlédli?).

Navzdory velmi přístupnému ovládacímu systému a bohaté fantasii v designu (fakt se nám moc líbí Death Hippos) *KKND: Krossfire* má akorát tak na to, zaujmout nějakého zuboženého mutanta, ale nikoli naše zhýčkané čtenáře. Osvícené předapokaliptické publikum to všechno předem jaksi cítilo v kostech.

Kieron Gillen 



V REŽIMU KAOS, MOHOU PROTI SOBĚ HRÁT DVA HRÁČI A POČÍTAČ SE CHOPÍ ROLE TŘETÍ, NEZAUJATÉ STRANY.

DĚTI VÁLKY

Do války vstupují tři kmeny, které můžete střídavě ovládat. Jsou tedy základem hry. Chcete-li bližší informace, čtěte dál.



SURVIVORS

Potomkové lidí, kteří měli alespoň tolik rozumu, aby chvíle, kdy venku rostly atomové hřiby, trávili v protijaderných bunkrech. Mají nejcitlivější a nejspolehlivější jednotky. Proto představují dobrou volbu pro úplné začátečníky.



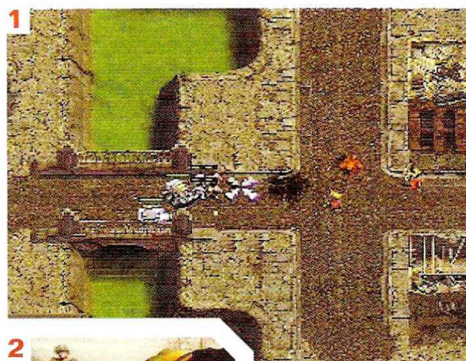
EVOLVED

Viděli jste někdy panenku z lineckého těsta zapomenutou dlouho v troubě? Evolved vypadají podobně, ovšem opékali se v peci atomového slunce. Tito zmutovaní primitivové jsou kupodivu vybavení špičkovými technologiemi a občas mají docela surrealistické nápady.



SERIES 9

Zemědělští roboti se po válce trochu namíchli, jelikož najednou nebylo co orat, a tak se rozhodli vylít si svou elektronickou zlost na pozůstatcích lidského rodu. Něco na způsob filmu Terminator. Hlavně bacha na namíchnuté kombajny!




[1] Obojživelné jednotky slouží k překonání vodních (je to opravdu voda, pánové?) ploch. [2] Idylka netrvala dlouho.

Alternativy...

Warzone 2100	9/10
Command & Conquer	9/10
Warcraft 2	9/10
Warhammer: Dark Omen	8/10
KKND: Krossfire	6/10

VERDIKT

Oficiální ČESKÝ PlayStation Magazín 14

■ GRAFIKA:	**Můžeme říci „stará megadrivová hra"?**	2
■ HRATELNOST:	**Velmi přístupná, ale povrchní a lineární.**	5
■ ŽIVOTNOST:	**Spousta úrovní a volby pro více hráčů.**	7

Polovičatá realtimeová strategická hra, jenž zabloudila do radioaktivní bouře, ze které se asi už nikdy nevymotá. Mezi strategickými hrami je daleko lepší výběr.

6
Z DESETI



[1] Když vás zabijou, ztrácíte všechny ty hezké střílející hračky, co jste si pracně nasbírali. [2] První kontakt. [3] Energetické biče přestávají být výsadou SM salónů. [4] Vysvětlete jim to manuálně.

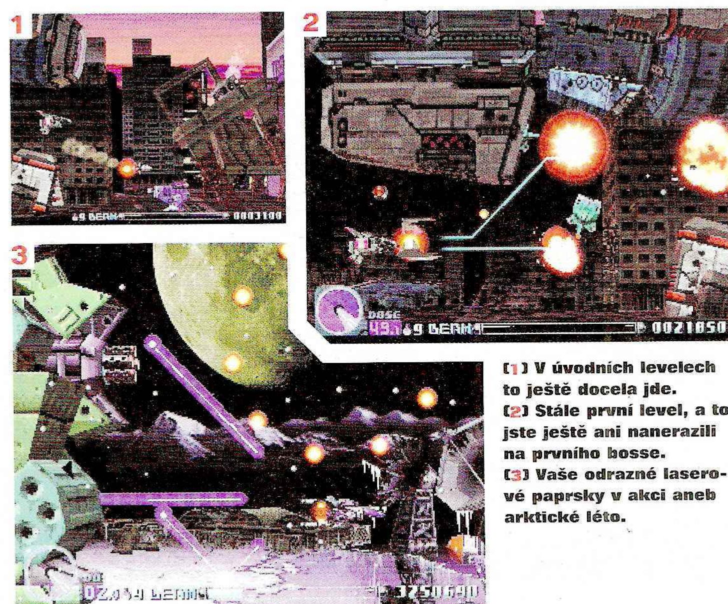
R-Type Delta

Některé věci jsou věčné: nekonečný vesmír, pyramidy, ňadra Jennifer Love Hewittové a střílející raketa, co letí zprava doleva.

Mohlo by to vypadat, že těsně před rokem nula, v době bombastických 3D akcí, má obyčejná střílečka s pouhými dvěma rozměry stejnou šanci jako příslovečné sněhulákovy koule v pekle. Chyba. Varlata potměšilého mrkvonosa jsou uhnětena z tvrdších vloček, než byste čekali - tvrdit, že placatá raketa patří na smeťák herních dějin, by byl stejný nesmysl, jako si myslet, že v době rotačních kulometů nebude fungovat, když vezmete šutrák a bacíte někoho do hlavy. *R-Type Delta* je toho živoucím důkazem.

Na začátku - za hudebního doprovodu, který nápadně připomíná Goldsmithův Total Recall - si můžete vybrat ze dvou typů kosmické lodi, mezi R9 a RX. Na další průběh hry to nemá prakticky žádný vliv, ale aspoň máte iluzi volby. A pak už následuje vlastní hra. Jak už jsem naznačil, letíte zprava doleva (pozor: ne vždy, někdy také letíte shora dolů a někdy také zdola nahoru) a - to byste nečekali - musíte sestřelit všechno, co potkáte. Většinou to jsou různé druhy robotických hovad a mutantů, od klasické šňůry stíhaček přes kosovskou protivzdušnou obranu, růžové mlaskající pudinky, plnoautomatická kulometná hnízda až po létající želví eskadry smrti. Vedle těchto dotěrných hmyzáků, kteří - protože *R-Type Delta* je hra poměrně tuhá, a to, i když jako správní srábkové jedete na Easy - se na vás sypou jako šílená bubnová palba, je v každém levelu pár skutečně gigantických strojů přes několik obrazovek, které zlikvidovat není žádná prča. V odpovědném laserovém kropičství vám ovšem pomáhají čtyři různé druhy zbraňových bonusů, které žerete po cestě - navíc když je zkompletujete všechny čtyři, dostanete absolutní zbraň, která pohne prostorem a vcucne do čtvrtého rozměru nepřítele, ať je jak chce velký. Asi nejzajímavější věcí střílečkové taktiky v *R-Type Delta* je váš energetický silový štít. Nejenže si ho může-

NA ZAČÁTKU ZA HUDEBNÍHO DOPROVODU, KTERÝ NÁPADNĚ PŘIPOMÍNÁ GOLDSMITHŮV TOTAL RECALL, SI MŮŽETE VYBRAT ZE DVOU TYPŮ KOSMICKÉ LODI.



[1] V úvodních levelech to ještě docela jde.
[2] Stále první level, a to jste ještě ani nenarazili na prvního bosse.
[3] Vaše odrazné laserové paprsky v akci aneb arktické léto.







VÝROBCE:	Irem	VYDAVATEL:	SCEE
DATUM VYDÁNÍ:	duben	VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
		STYL:	střílečka





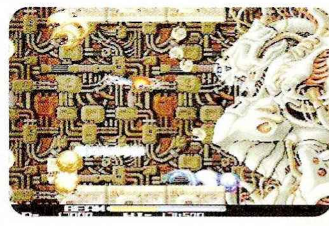

Zkouška paměti: Všichni nepřátelé se vždycky objevují na těch samých místech.

te libovolně připnout na předek nebo na zadek, podle toho, ze které strany vás chce někdo vysvačit, ale můžete ho použít i jako samostatnou bojovou jednotku s vlastní inteligencí, která letí před vámi a dělá většinu špinavé práce za vás. Aby ovšem tahle možnost nebyla výrazně výhodnější, dostává v tomhle případě všechny bonusové zbraně pouze váš berserkrovský sidekick a vy zůstáváte furt na základním střelivu - což je v situaci, kdy se váš ochránce někde zapomene, to samé, jako podepsat si ortel smrti. No, mám pocit, že byste už tak trochu mohli chápat, o co v téhle originální a nezvyklé hře, která je postavena na ovládacím systému, který jste určitě ještě nikdy neviděli, jde. Takže teď k tomu, zda *R-Type Delta* ano, oui, yes, da, jawohl. Rozhodně. Hra je sice ve svém základu totálně primitivní, ale to z ní díky perfektně vybalançované obtížnosti dělá čistou, neředěnou esenci střílečkové řežby. Pokud máte potřebu se dotknout samotné dřeně gamesové zábavy, prapodstaty toho, co člověka drží u obrazovky, a strávit několik večerů extatickým kropením všeho, co se hýbe, *R-Type Delta* je vaše hra. 

Štěpán Kopřiva

R-TYPE V ZRCADLE DĚJIN

S úplně původním, do stran frajersky rolujícím *R-Typem* vyjel Irem poprvé v roce 1987. Díky prodejnostnímu blitzkriegu už o rok později vylezl mezi lidi *R-Type 2* (z něhož později byla vyklonována *Super R-Type* verze pro SNES). Na začátku devadesátých let happy rodinku rozmnožil *R-Type Leo* - když nepočítáme všechny ty konverze na Amigy, Atari ST a podobné stroje, jejichž názvy už dnes nikomu nic neříkají. Vývojovou řadu *R-Typeů* uzavírá dnes se slavnostními fanfáry *R-Type Delta*, první kousek série, ve kterém se koketuje s třetím rozměrem a v jehož grafice nalezneme i nějaký ten polygon.

HRA JE SICE VE SVÉM ZÁKLADU TOTÁLNĚ PRIMITIVNÍ, ALE TO Z NÍ DÍKY PERFEKTNĚ VYBALANCOVANÉ OBTÍŽNOSTI DĚLÁ ČISTOU, NEŘEDĚNOU ESENCI STŘÍLEČKOVÉ ŘEŽBY.

(1) Kanály - tam se vám bude líbit. (2) Boss prvního levelu. (3) Konečně vesmír a trochu laserové show. (4) Absolutní zbraň. Svět se pohnul. (5) Filé, na kterém si člověk může vylámat zuby. (6) Modrý štít jako průvodce mezi levely.

Alternativy...

R-Type Delta	8/10
R-Types	8/10
G-Darius	8/10
Ray Storm	8/10

VERDIKT

GRAFIKA:	**Hurá, polygony!** 8
HRATELNOST:	**Vcuc jak vysavač.** 9
ŽIVOTNOST:	**Konec se ztrácí v modravých dálavách.** 9

Remasterovaná 2D střílečka. Kdo si chce trochu odpočinout od složitých příběhů a vychytaně revolučních herních systémů u staré dobré smrtící klasiky, neměl by dlouho váhat a popadnout příležitost za pleš.

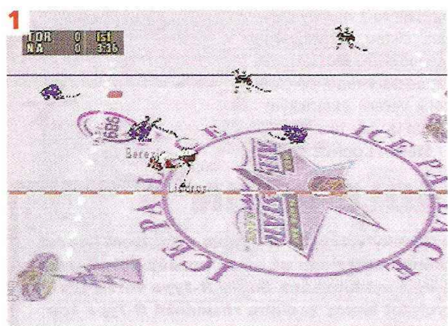
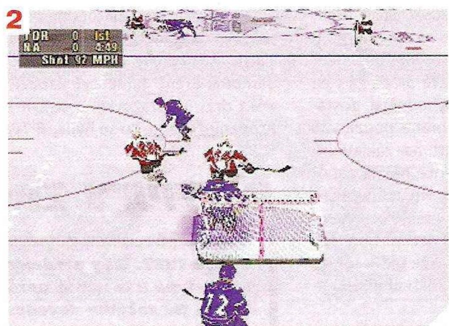
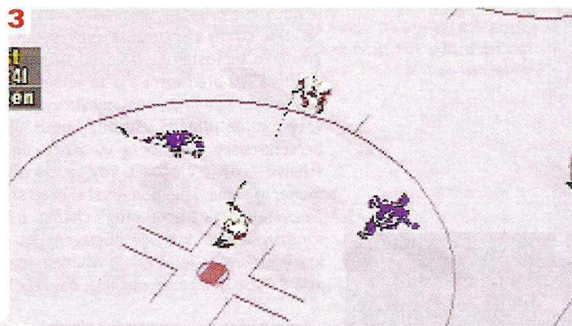
8 Z DESETI

UP TO 8 PLAYERS | D-SHOCK/ANALOG COMPATIBLE | MEMORY CARD COMPATIBLE

■ VÝROBCE:	**989 Sports**	■ VYDAVATEL:	**SCEE**
■ DATUM VYDÁNÍ:	**květen**	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	**žádné**
		■ STYL:	**sportovní (lední hokej)**

NHL Face Off '99

Všechny hříchy generace našich otců jsou prominuty - *NHL Face Off '99* je hra přímo **neodolatelná, svůdně šeptající „Pojď si hrát!"** Odolali byste?

1

2

3


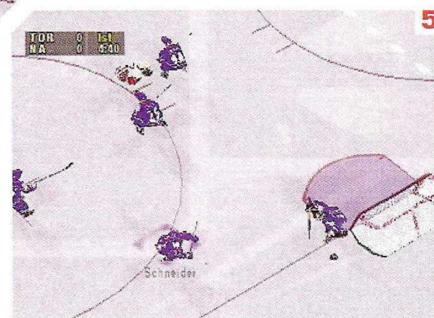

[1] Skvělá grafika hodně stimuluje zážitek z hraní. [2] Ukazatel rychlosti střely - skoro 150 km/h! [3] Jeden z hodně elegantních záběrů. [4] Pohled do zákulisí. [5] „Tak jsme přežili další přesilovku."

Hokejových simulátorů je celá řada, zejména od konkurenční EA. Seriál od firmy Sony jménem *Face Off* hrál vždy až druhé housle. Ale příznivce žánru nepochybně potěší zpráva, že *NHL Face Off '99* je mnohem lepší než předchozí simulátory řady a zdatně konkuruje i špičkám od EA Sports. Hra disponuje náležitou dávkou akčnosti a detailu. Neodolatelné kouzlo má i jako celek, takže jistě dokáže naplnit i ta nejnáročnější očekávání.

A co více, *Face Off '99* je hra neuvěřitelně hratelná, a to takovým skoro až eroticky přitažlivým způsobem. Jednotlivé aspekty hry jsou tak zdařile integrovány do celku, že je téměř nemožné je z něho vyjmout a analyzovat odděleně. Nedílnou součástí hry samotné je komentář. Když ho vypnete, budete mít nevyhnutelně pocit, že vám něco velmi podstatného schází. To samé platí o všech rysech tvořících pozadí atmosféry - jásotu diváků, nárazů do soupeře odrážejících se ve vibracích Dual Shock padu, elegantně bruslících hráčů... Člověk se tak ponoří do hry, že přestane vnímat i čas kolem, a třetina je pryč, aniž byste to postřehli.

Také zde najdete obvyklý výběr, to znamená přátelská utkání, exhibice a ligové soutěže - záleží jen na vás, na co

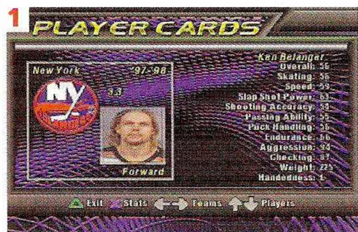
4


5


a v jaké míře si troufnete. Celkem se ve hře nachází 27 týmů, což samo o sobě ještě není úplně nezvyklé, ale navíc je zde možnost hráče „trejdovat". Takže budete-li mít chuť zahrát si na úspěšného manažera, stačí se rozhlédnout po nejlepších mužstvech světa a vytvořit si svůj vlastní all-stars team.

Pro všechny výše uvedené důvody, z nichž poslední, ale nikoli nejméně významný je ten, že z vaší mašiny dokáže vymáčknout zase o kousek grafiky a techniky více, se *Face Off '99* nachází velice blízko pomyslnému vrcholu a blahosklonně kyne všem svým předchůdcům. Je to elegantní, velice dobře provedená hra, která skýtá hodně zábavy, má nádhernou grafiku a user-friendly rozhraní. Lepší věc si snad ani nelze přát. Jedinou naší obavou je to, že v této skvělé hře možná celý seriál *Face Off '99* dosáhl svého zenitu, a jistě víte, co to znamená: když jste na vrcholu, můžete pokračovat už pouze směrem dolů.

Al Bickham

1


2


[1] Tohohle chlapa byste nechtěli potkat v noci na ulici, že ne? [2] Gólová situace zezadu.

Alternativy...

NHL '98	9/10
NHL Face Off '99	8/10
NHL '99	8/10
NHL Face Off '97	6/10

VERDIKT

■ GRAFIKA: **Jsou zde pouze významná vylepšení, výsledek je skvělý. 8**

■ HRATELNOST: **Týmová práce, taktika, pěstní souboje. Prostě všechno. 8**

■ ŽIVOTNOST: **Standardní pro sportovní hru. 7**

Tato hra má hloubku a nápad - je to vážně úžasná hra, která konečně představuje plnohodnotnou konkurenci EA v oblasti hokejových simulátorů.

8 Z DESETI

■ VÝROBCE:	Gremlin	■ VYDAVATEL:	Gremlin
■ DATUM VYDÁNÍ:	duben	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žadné
		■ STYL:	sportovní (lední hokej)



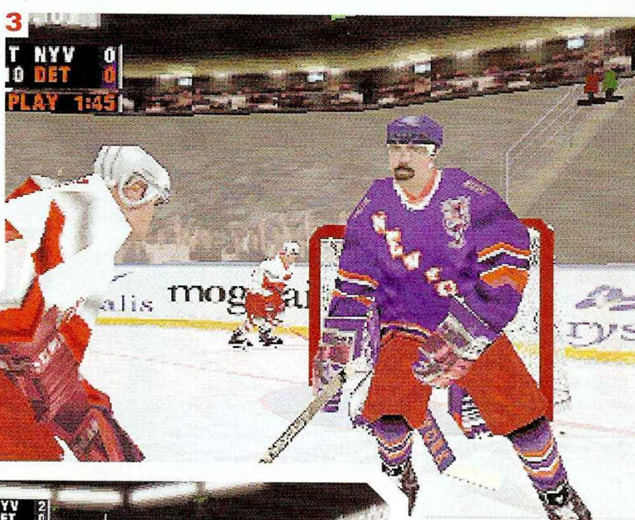


Actua Ice Hockey 2

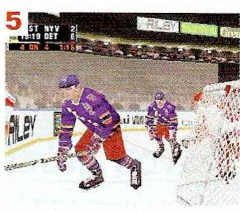
Nový hokejový klub již před časem vstoupil do ligy sportovních her na PlayStationu bohužel však stále **zůstává na konci tabulky.**













[1-6] Obrázky ze hry, kde můžete vidět, nakolik se zlepšil styl prezentace. Škoda jen, že se Gremlin nepodívali i na ty animaci pohybu hráčů, když už chtěli hru vylepšovat.

Možná máte tu romantickou představu o hokeji - chlapi jak hora s nepřirozeně mohutnými rameny do sebe perou hlava nehlava. Tvrdá realita však vypadá úplně jinak: vždy po pár minutách je hra rozhodčím přerušena a následují bláboly o „našich" sponzorech. Zápasy, které by bez přerušování měly trvat pouhou hodinu, tj. třikrát 20 minut, se ve skutečnosti táhnou nekonečně dlouho.

Actua Ice Hockey 2 v sobě má vše, co je na tomto sportu přitažlivé: příklepy, dlabákovité střely, reflexivní zákroky a rozumně vypadající chlapce, kteří jsou ve skutečnosti patologičtí cholerici. Toto vše je zdařile zapracováno do prostředí evokující atmosféru velkých zápasů. Avšak jedna věc ve hře naprosto chybí - dynamika reálného sportu jako takového, to je také hlavním minusem hry.

Hra je plná jmen slavných Kanaďanů a Američanů (s příměsí evropských hvězd). Hráči jsou pořádní hromotluci a pohybují se celkem realisticky. Pro dosažení 'autentické americké atmosféry' se role komentátora ujal jistý Dick Millard (což je člověk, který zápas komentuje ve stylu teleshoppingové estrády). **Nic nelze vytknout kameře - ta se nad ledem pohybuje s ladností krasobruslaře.** Celkově lze konstatovat: při tak velkém množství týmů, arkádovém i normálním režimu a také zpracování by *Actua Hockey 2* měla být pořádná bomba.

Bohužel zájem člověka nedokáže udržet delší dobu - lví podíl na tom ale má samotná povaha tohoto sportu. Uzavřený herní prostor a zběsilé tempo sice umožňují sevřenou a rychlou hru plnou skvělých přihrávek a nádherných střel, ovšem s dějovou různorodostí je to mnohem horší. Ale ona ani videohra není úplně tak v pořádku. Tuto skutečnost lze přičíst hlavně na vrub nepřesvědčivému grafickému zpracování tělesného kontaktu hokejistů. Při vědomí toho, že Gremlin použili hráče místního hokejového týmu pro účely motion-capturingu, nízká kvalita animace soubojů je, zejména při obranných zákrocích, nemilým překvapením. Jestliže uvážíte, že právě toto je klíčový moment reálné (i playstationové) hry - něco, co k tomuto sportu bytostně patří - pak je tato vada na kráse velikým minusem. Tato výtka byla směřována i na první díl hry, který vyšel před rokem. Proto překvapuje, že se pánové tvůrci nepoučili.

V zásadě lze tak říci, že *Actua Ice Hockey 2* je špatná volba. Veškerá pozornost zde byla upřena na velmi efektní prezentaci (to nutno přiznat), nicméně již zmíněné nedostatky v dynamice hry a animaci hráčů nedokáže nahradit ani ta nejnádhernější renderované pozlátko. *NHL* od EA mizí z perspektivy pohledu této hry někde daleko vepředu za horizontem a ten náskok se zdá být hrozivý.

Steve Merret 

Alternativy...

NHL '99	8/10
NHL '97	8/10
NHL Face Off '99	8/10
NHL Powerplay	7/10
Actua Ice Hockey 2	6/10
NHL Open Ice	3/10

VERDIKT

■ GRAFIKA:	Úchvatná prezentace ve stylu TV přenosů.	9
■ HRATELNOST:	Nízká úroveň technického zpracování ji n ičí.	6
■ ŽIVOTNOST:	Spíše průměrná a monotónní.	6

***Actua Ice Hockey 2* vs. *NHL* - to je obrazně řečeno tak trochu hokej na rybníku bez helmy a chráničů - něco důležitého tu však ale schází.**

6 Z DESETI

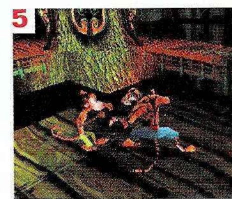




[1] Přemíra krve nikdy nikoho nezabila. Většina lidí umírá spíš na její absenci. [2] Když už máte dostat přes tlamu, tak alespoň od pořádného soupeře. [3] Váš život není jen mlácení. Je to taky mlácení. [4] To není žádný Tygřík z Medvídka Pú. To je velký zlý tygr, který z každého udělá krvavý biftek.







T'ai Fu: Wrath of the Tiger

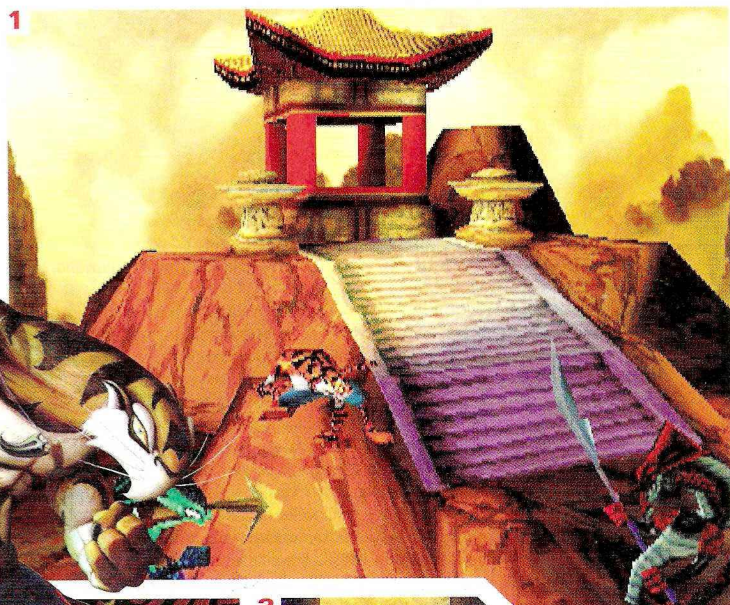
Možná si myslíte, že znáte pravou hrůzu, ale ujišťuji vás, že není nic děsivějšího než pomsta plyšového tygra.

I ti, co jenom koutkem oka zavadili o učebnici zoologie, jasně vědí, že tygr je zatraceně nebezpečné zvíře. Jejich vědomosti jim napovídají, že kamarádit se s tygrem je stejně bezpečné jako hrát „berany, berany, duc" s rozjetým parním válcem. Tito základním vzděláním zocelení jedinci vědí, že tygr je stroj na zabíjení, že v znalosti kung-fu se tygrům nevyrovná ani Bruce Lee - a dokonce ani Brusle Lee. Vědí, že tygři mají v zásobě takové chvaty, že by vedle nich i smršťové kreace Jackieho Chana vypadaly jako mrtvičnatý třes invalidního penzisty. Protože bojové umění - to je to, co umí tygři ze všeho nejlépe.

Ten nápad dostala firma DreamWorks a nebyl úplně dementní. Vzít klasickou mlátičku-chodičku, prostě žánr, který vznikl zároveň s prvními kamennými Atárky a Sinclairy (zamáčkněme slzu dojetí za *Ninju*, *Double Dragons* a do fantasy hávu vyfintěnou *Golden Axe*) a do role tvrdých bojovníků obsadili zvířata. **Jo, a aby to ještě něčím oživili, přihodili pár elementů z plošinovek (znáte to, skoky přes propasti, skoky přes potoky, skoky do výšky, streptoskoky) a mohli začít servírovat.** Jen ještě něco chybělo. Znáte to..., takový to malý..., s předkusem..., jo, příběh.

Na začátku byl klášter Koalin, kterému šéfoval moudrý guru Koala, a jedním z jeho žáků byl tygr T'ai Fu. Jenže jednou přišel na návštěvu









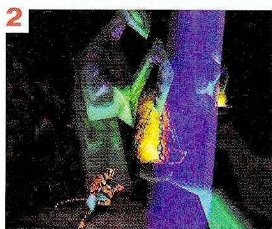
[1] „To není hora Říp? Já toho prodavače map asi zabiju." [2] To jsou originální trenýrky z tygří kůže. [3] Chvat zvaný „tygří spár" předvádí ten nejpovolanější.

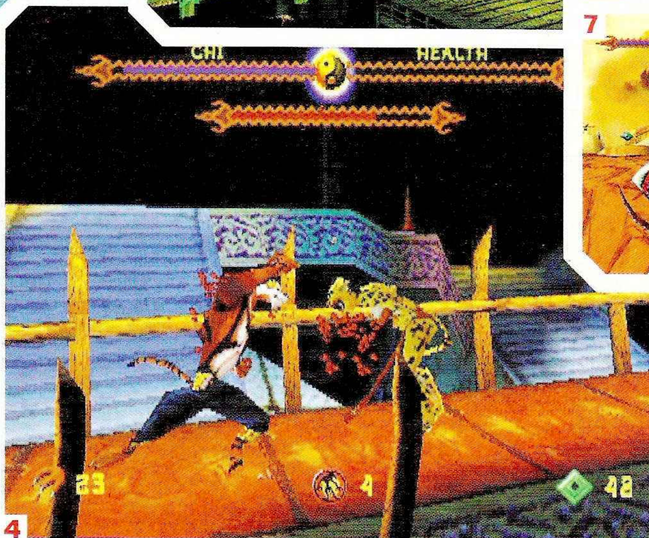


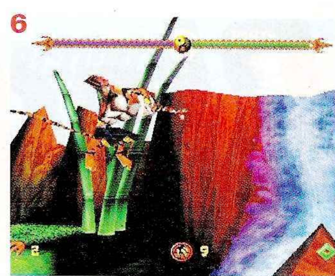




■ VÝROBCE:	DreamWorks	■ VYDAVATEL:	Activision
■ DATUM VYDÁNÍ:	březen	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
		■ STYL:	bojovka/plošinovka




[1] Říká se to i o ženách - hezká vizáž není všechno. [2] Dneska už umí kung-fu každý. Želvy, tygři, myši. Co bude dál? [3] Bude bitka! Vlastně...už je. [4] Není nad malý intimní souboj ve dvou. [5] Smrt na vás číhá všude. [6] Tož, kurňa, hupsnem na to. [7] Tihle hadi jsou doopravdy otravní.

JEDNOTLIVÉ LEVELY SE OD SEBE PŘÍLIŠ NELIŠÍ, JEN TRAVNATÁ POLE OROSTLÁ BAMBUSEM PO ČASE VYSTŘÍDAJÍ POHOŘÍ OROSTLÁ PAGODAMI.

zlý vlk a řekl: „Prasátka, otevřete vrátka...". Ne, to je jiná pohádka. Takže jednou přišel na návštěvu velký drak sledovaný sadistickou kobrou, a ani neřekli: „Prasátka, otevřete vrátka..." (možná proto, že tam žádná prasátka nebyla, byl tam jenom tygr) jenom všem nepěkně nabančili. To si ovšem tygr nenechal líbit a vyrazil na dlouhou štreku pomsty.

Ano, pochopili jste to správně, tenhle příběh na vás žádné šokující odhalení nevybalí. Je to jako v životě, není důležité mít důvod, proč někomu rozbít držku, důležité je, že vás to baví. A to vás zase *T'ai Fu* baví. Alespoň prvních deset minut.

Problém je, že tvůrci nedokázali svoje originální pojetí ničím stupňovat. Díky tomu si na začátku prvního levelu řeknete: „To je skvělý nápad!" A na konci druhého: „Jo, je to pořád skvělý nápad, ale co dál?" Jakmile přežvýknete tu základní ideu, že zvířata jsou mistři bojových umění, už vás nic nepřekvapí a rychle vám začne zpod maskovací celty příjemné grafiky prosvítat monotónnost a šeď. Karatističtí savci a plazi se rychle stávají jen dokolečka kopírovanou šablonou. Ani jednotlivé levely se od sebe příliš neliší, jen travnatá pole orostlá bambusem po čase vystřídají pohoří orostlá pagodami. Chybí tady prudká změna, která by probudila monotónností ukolébaného hráče a vdechla mu trochu zájmu o to, co bude dál. Ani animované sekvence nejsou ničím, na co by se hráči nedočkavě těšili. Nic proti nim, jsou (jako ostatně všechno) skvěle graficky vypulírované, ale (jako ostatně všechno) docela dost nezábavné.

T'ai Fu se tváří jako hra pro děti a s pedofilním šklebem láká haranty svou roztomilou grafikou. To dotvrzují i masivní krvotrysky proudící z vámi masakrovaných zvířátek, brutální orgie, které každé batole donutí k veselému plácání baculatými packami. Rychlé a tvrdé souboje ocení i holí vyzbrojený penzista, avšak marně se bude snažit přiučit nějaké grify, které by využil při tlačenici v tramvaji. Po většinu hry si vystačíte s jedním hmatem a usilovným mačkáním jednoho tlačítka.

Co říct závěrem? Myslím, že nejlépe to vyjádřil básník. „U dveří stála, zvířátka malá. Stříleli do nich, a bylo po nich." Můžu k tomu vůbec něco dodat?

Jiří Pavlovský 



Alternativy...

Fighting Force	7/10
Ninja	6/10
T'ai Fu	5/10

VERDIKT

Oficiální ČESKÝ PlayStation Magazín 14

■ GRAFIKA:	**Příjemná.** 7
■ HRATELNOST:	**Přímou čarou vpřed, s nudou na pravoboku.** 4
■ ŽIVOTNOST:	**Dokážu zadržet dech na delší dobu.** 3

***T'ai Fu* je hra, která vás přestane bavit tak pozvolna, že si toho ani nevšimnete. Není vysloveně špatná, jen je málo zábavná.**

5 Z DESETI

UP TO 4 PLAYERS · MEMORY CARD COMPATIBLE

■ VÝROBCE:	Radical Entertainment	■ VYDAVATEL:	SCEE
■ DATUM VYDÁNÍ:	duben	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
		■ STYL:	sport budoucnosti

Bloodlines

Vítejte v aréně na nejpopulárnějším sportu budoucnosti. Připravte se, posaďte se a dejte si šlofíka.







[1] Hráči se představují před bojem. Všimněte si absurdních účesů. [2] Bojovníků na výběr je přehršel, každý z nich je programátory obdařen exkluzivními zbraněmi. [3] Hra začíná. Popadněte prapor, dokud je neutrální!

Jednoduchosti, tvé jméno je *Bloodlines*. Dlouho jsem přemýšlel, jestli může být nějaká ještě primitivnější hra než právě *Bloodlines*. I piškvorky a Člověče, nezlob se v sobě skrývají víc zákrut než *Bloodlines*, ba i proslulé rošambo, spočívající ve vzájemném se kopání do koulí (komu prvnímu odpadnou - prohrál), je proti téhle hře intelektuální zábavou, hodnou nositelů Nobelovy ceny. Princip je fakt totalo stupido. Dva hráči pobíhají v aréně a rozsvěcují lampióny do barev svého týmu. Kdo jich obarví víc než polovinu, vyhrává. Je vám to zatím jasné? Řekl bych, že mé vývody jsou zatím schopni sledovat i ti z vás, kteří mají na mozku víc vody, než kolik jí obsahuje Středozemní moře. Ale bacha, teď to začne být náročnější. Protože obarvovat může jen jeden. Je to něco jako u fotbalu, akorát že místo míče si každý s sebou táhne světelnou auru a má jí do té doby, dokud mu ji soupeř nesebere. Proto je nutné kličkovat, skákat a zdrhat. To ovšem jen pokud jste vy ten, kdo bliká jako čerstvě nabitá světluška. Pokud sálá váš soupeř, nezbývá, než po něm pálit vším, čím vás mozky programátorů obdařily (každý závodník má svou vlastní schopnost), chytit ho a auru mu vycucnout. Pokud vyhrajete - a to (alespoň v prvních levelech) není příliš velký problém - postupujete do dalšího kola, kde už jsou tvrdší soupeři a vymakanější prostředí plné zákeřných pastí. Víc nic.

Základním heslem kapitánů herního průmyslu je: „Čím je hra jednodušší, tím musí mít složitější legendu." Ha, mysleli jste, že když jste na starém Spectru utíkali se žlutou tečkou před třemi modrými tečkami, že šlo jen o to utéct se žlutou tečkou před třemi modrými tečkami? Omyl. Byl jste neohrožený bojovník za práva zubrů Karl Maria Henkel a šlo o to, zachránit svět před diktaturou pudinků z paralelního vesmíru. Ani *Bloodlines* není výjimkou. Už sám název je vítězství obchodní strategie nad logikou - zřejmě se prodej všeho, co v názvu nese slovo Blood, zvedá o dvacet procent. Takže k ději. Nejde jen o jednoduché rozsvěcování lampionů, ani náhodou. Tahle hra vám otvírá pohled do světa, kde slovy prospektu: „Světová vláda vytvořila globální kulturu. Veškerý individualismu je zakázaný, všichni hovoří jedním povoleným jazykem, všechny víry se spojily do jedné. Historie je přepsána, aby se dokázalo, jak nesmyslné jsou takové věci jako volby, války a víra. V tomhle pustém světě však žijí hrstky polozapomenutých rebelů, kteří uchovávají zkazky o minulosti, chrání relikvie dávných věků a pořádají klání ve svém oblíbeném sportu - *Bloodlines*. Ale pokaždé, když je na obzoru nový šampión, vyšle Vláda do boje vlastního kandidáta. Jeho úkolem je zlikvidovat nový talent dřív, než na sebe strhne pozornost mas." To je, co? A vy už jste si mysleli, že je to jen taková nezávazná hovadina. Prdlajs. Jde o zachování kulturního dědictví, takže hezky koukejte naklusat k PlayStationům a mačkejte čudliky, až se z vás bude kouřit. Co na tom, že ta hra je nudná jako přednáška o růstu salátu. Protože kultura, to je žrádlo.

Jiří Pavlovský 





[1] Kamera se točí kolem dokola a zabírá akci z nejrůznějších úhlů. Občas se také pustí do prudkého zoomování. [2] Skákací plošiny. Těžko se dají zvládnout, ale je to docela legrace.







[1] Jedna ze složitějších arén. [2-3] Power-upy slouží k účinnějším útokům.

Alternativy...

Riot	7/10
Dead Ball Zone	6/10
Bloodlines	5/10

VERDIKT

■ GRAFIKA:	V tomhle případě neplatí „co je malé, to je hezké."	6
■ HRATELNOST:	Primitivnost, monotónost, nuda.	5
■ ŽIVOTNOST:	Jeden level a dost.	5

***Bloodlines* se tolik snaží být cool, až to bolí. Místo toho je to jen opakující se pobíhačka bez výraznějšího nápadu. Nemá nic, čím by mohla přitáhnout hráče.**

5 Z DESETI

Populous: The Begining

Výrobce: Bullfrog
Vydavatel: Electronic Arts
Datum vydání: březen 99
Styl: strategie



Hrubé textury a celkově nehezká grafika hry jsou dokladem toho, že *Populous 3* konverzí z PC hodně trpěl. Často je „písíčkářský", příliš seriózní a vážný. Ale pokud mu budete věnovat trochu víc času než u ostatních her, pochopíte, že se veskrze jedná o velmi kvalitní a návykový titul. Brzy se octnete v jeho šamanské moci a jeho hlubokém a fascinujícím světě kouzel a kmenového terorismu až po uši.





VERDIKT

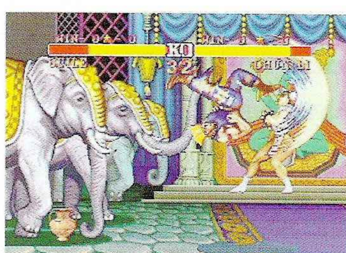
■ GRAFIKA:	**3D, ale trochu příliš zrnitá.** 7	**8** Z DESETI
■ HRATELNOST:	**Hluboká a smysluplná.** 8	
■ ŽIVOTNOST:	**Zraje jako víno.** 9	

Street Fighter Collection 2

Výrobce: Capcom
Vydavatel: Virgin
Datum vydání: květen
Styl: bojovka

SFC2 je přesně ona kompilace, kterou si fanoušci dvourozměrných bojovek žádají. Informovaný hráč nebude rozhodně zklamán. Pokud si však chcete zakoupit nejlepší bojovku na trhu, šetřte své peníze na jiné tituly jako například *Tekken 3* (tři rozměry) nebo *Street Fighter Alpha 3* (dva rozměry). Každopádně pro zkušené bojovkové pamětníky a milovníky hezkých věcí je *Street Fighter Collection 2* tou nejcennější starožitností.







VERDIKT

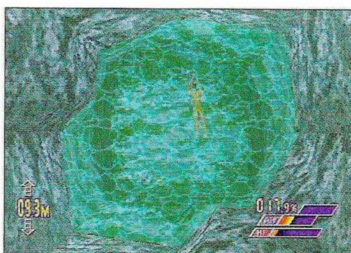
■ GRAFIKA:	**Starobylá a autentická.** 4	**7** Z DESETI
■ HRATELNOST:	**Jednoduchá, s obrovskou skrytou komplexností.** 8	
■ ŽIVOTNOST:	**Okamžitě přístupná, ale obtížně dohratelná.** 7	

Diver`s Dream

Výrobce: Konami
Vydavatel: Konami
Datum vydání: červen
Styl: 3D adventura

Bohužel se nám podařilo dohrát tuto hru hned na první pokus za necelých pět hodin. I když je pravda, že design levelů je excelentní, zcela ve skvělé tvůrčí tradici firmy Konami, je také pravda, že jich je zoufale málo. Kdyby byla hra úplně dokonalá, snad by se dalo přimhouřit oko i nad krátkým herním časem, ale *Diver's Dream* dokonalá hra prostě není. Nedosahuje ani úrovně podvodních sekvencí *Tomb Raiderů*, snad někdy příště.





VERDIKT

■ GRAFIKA:	**Dobrá, detailní, leč nikoli úchvatná.** 7	**5** Z DESETI
■ HRATELNOST:	**Nadprůměrná, ale nic víc.** 6	
■ ŽIVOTNOST:	**Bohužel příliš krátká.** 3	

Dark Stalkers 3

Výrobce: Capcom
Vydavatel: Virgin
Datum vydání: duben
Styl: bojovka

Toto není zrovna nejlepší bojovka na světě, navíc palová konverze nadělala další škody, což znamená dvojnásobné zklamání. Ovšem zároveň nutno říci, že po delším hraní a navyknutí na velice komplexní bojový systém se postupně začnou z hlubin náročné hratelnosti nořit prvky zábavy. Jinými slovy - zkouškou této hry sotva projde na intuitivnost a funkční jednoduchost navyklá většina hráčů. *Dark Stalkers 3*? Ve shodě s názvem vskutku příliš temná hra.







VERDIKT

■ GRAFIKA:	**Je to asi otázka vkusu, ale nám se to moc nelíbí.** 5	**6** Z DESETI
■ HRATELNOST:	**Bohatství postav a pohybů. Náročná.** 8	
■ ŽIVOTNOST:	**Pro trpělivé staromilce veliká.** 7	

TOP SECRET

Oficiální ČESKÝ PlayStation™

POWERLINE

PLAYSTATION MAGAZÍN RUKU V RUCE S OFICIÁLNÍ CHEATAŘSKO-NÁVODOVOU LINKOU SONY JMÉNEM POWERLINE VÁM PŘINÁŠÍ DALŠÍ PORCI AKTUÁLNÍCH KÓDŮ, KTERÉ ZPŘÍJEMNÍ ŽIVOT VŠEM, JEŽ UVÍZLI V BAHNU OBTÍŽNOSTI.

S firmou Powerline jsme každý měsíc v telefonním kontaktu a diskutujeme o nejnovějších cheatech, které se za poslední období objevily na jejich menu. Jsou to buď kódy oficiálně dodané výrobci her, anebo ty, ke kterým pilní pracovníci (hráči) Powerlinu dospěli vlastními cestami, ověřili je v opakovaných pokusech a sesumírovali pro účely použití hráči. Možná vás bude zajímat, že Powerline dodává konkrétní informace o postupu ve hře či zadávání vyžadovaných kódů na své placené telefonní lince v mnoha státech Evropy. U nás však jejich služby z pochopitelných důvodů dostupné nejsou. Jaké pochopitelné důvody? Dovedete si představit tu paseku na telefonním účtu vašich rodičů či vaší vlastní domácnosti?

Netvrdíme, že se nikdy nestane (a stalo), že lidský element selže a některý z cheatů nebude plně funkční. V takovýchto případech vás prosíme, dejte nám vědět, abychom mohli případnou škodu nějak napravit, nejčastěji zveřejněním opravy, jak tomu bylo v případě hry *Duke Nukem: Time to Kill*.

Co se týče další dvoustránky rubriky Top Secret tohoto čísla, ta je věnovaná popisu posledních levelů 3D adventury, jež patřila v poslední době mezi ty lepší, totiž *Akuji the Heartless*. Uvažovali jsme o celém návodu, ale vzhledem k tomu, že v porovnání s takovým *Tomb Raiderem 3* neočekáváme až takovou masovou oblibu, rozhodli jsme se ušetřit drahocenný prostor zveřejněním průvodce jen k nejobtížnějšímu konci hry.

Pro příště se mohou těšit všichni ti, kteří si na svá bedra vzali úkol jménem *A Bug's Life*. Vězte, že dle prodejních statistik je jich mnoho.

SHRNUTÍ VÝSLEDKŮ SOUTĚŽE ŠŤASTNÁ 13/PSM 11

Celkově lze k Třináctce z čísla 11 dodat jediné: litujeme dne, kdy nějakého chytráka mezi námi napadlo, že tam dáme úplně primitivní otázky. Fór to byl možná dobrý (i když i o tom lze diskutovat), ale za ty následky to nestálo. Mnozí čtenáři, zřejmě povzbuzeni skutečností, že odpovědi nebudou muset dolovat z hlubin paměti či starších čísel PSM, nýbrž že je vychrlí 'z fleku', ujali se první propisovačky, která byla po ruce, vyplnili předepsaný korespondák a šoupli ho druhého dne do poštovní schránky. Důsledkem bylo, že naše nebohá sekretářka si musela za účelem shromažďování lístků vyčlenit velkokapacitní krabici na banány, která ji po následující měsíce měla značnou měrou omezit již beztak stísněné životní a pracovní podmínky. A proto zde slavnostně prohlašujeme: už nikdy! Následovat budou již jen dotazy rafinované, znalostní a obtížné.

Je to sice zbytečné, ale pro pořádek uveďme správné odpovědi na otázky 1-4. Správnou odpověď na pátou otázku (Jak se jmenujete?) ví snad každý sám:

1) 1+1=2
2) Kilo jako kilo.
3) „Řekl, budiž světlo a osvobodil svět od temnoty."
4) Šimpanz, gorila. Světem chodila...

Zde jsou vylosovaní. Měli opravdu mimořádné štěstí, pravděpodobnost byla tentokrát velice nízká.

ALL STAR TENNIS '99
Tomáš Josif, Praha 10; Martin Šebela, Olomouc

MDK
Pavel Krupička, Vnitřov; Marcela Dostálková, Bílovice

DUKE NUKEM
Hynek Chrásta, Jaroměřice; Lucie Šedivá, Praha 2

NBA LIVE '99
Jan Urbánek, Prachatice; Tomáš Křivánek, České Budějovice

SPYRO THE DRAGON
Zuzana Schovancová, Praha 7; Evžen Petráček, Ostrava

WILD 9
Jakub Leiš, České Budějovice

KNOCKOUT KINGS '99
Jan Síbal, Vestec

MOTORHEAD
Jan Němeček, Plzeň

POWERLINE

BLOODLINES

Chcete-li si prohlédnout galerii umění *Bloodlines*, vepište na obrazovku pro hesla **L, E, O, N, A, R, D, O**.

Chcete-li si prohlédnout galerii hlasů *Bloodlines*, vepište na obrazovku pro hesla **T, O, N, G, U, E, B, A, T, H**.

Pro uvolnění tajné postavy jménem Jon, na obrazovku pro hesla vepište **U, N, M, A, S, K, E, D**.

Pro uvolnění tajné postavy jménem Angor, na obrazovku pro hesla vepište **C, L, A, W, E, D, F, I, S, T**.

Pro uvolnění tajné postavy jménem Daria, na obrazovku pro hesla vepište **D, O, M, I, N, A, T, I, O, N**.

Pro uvolnění tajné postavy jménem J.O.E., na obrazovku pro hesla vepište následující: **J, U, J, O, F, E, V, R, Y, 1**.

Pro odemčení režimu Expert, vepište na obrazovku pro hesla **S, K, U, P, A, S, T, Y, L, E**.

POWERLINE

BRIAN LARA CRICKET

Následující efekty získáte vepsáním příslušných hesel:

BIGBALLS: Velké kriketové míčky
CHRISREA: Zakřivená helma
DROPBALL: Hráči mají nemotorné prsty
PENSIONS: Nejlepší XI
SOLIDOAK: Neodpálkovatelné špalíčky
SUNSHINE: Plážový kriket
SUPERMAN: Skvělé údery

Hesla pro klasické turnaje

Zmáčknutím ↓, ⊗ se přepnete na volbu hesel

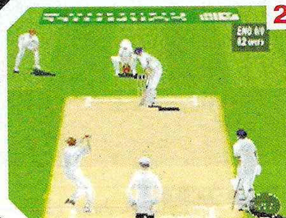
OVERTIME: Klasický turnaj 2
SAUSAGES: Klasický turnaj 3
DILLBERT: Klasický turnaj 4
BATKINGS: Klasický turnaj 5
PANCAKES: Klasický turnaj 6
FRIEDEGG: Klasický turnaj 7
PLACEBO1: Klasický turnaj 8
CLUELESS: Klasický turnaj 9

POWERLINE

PRO 18 WORLD TOUR GOLF

Abyste získali možnost dát vašim úderům větší délku





[1] Zvyšte své šance na vítězství. [2] Udělejte z těchto malých míčků větší.

ve všech herních režimech *Pro 18*, zvolte v hlavním menu informační ikonu, pak se přepněte na Create Golfer. Nyní zvolte možnost Edit Name a vepište **L, O, N, G, S, H, O, T, W, O, N, D, E, R**. Pak se přepněte na Golfer Image, zvolte kterýkoliv režim a zvolte svého nově pojmenovaného hráče a cheat se aktivuje.

POWERLINE

NFL XTREME

Hráči s velkými hlavami
Abyste si mohli zahrát zvolenou hru s hráči s velkými hlavami, přejděte z hlavního menu do Rosters a zadejte Create Free Agent. Teď vepište následující písmena jako křestní jméno **B, I, G, H, E, A, D** a tato písmena jako příjmení **B, O, B, B, Y**. Až si teď zvolíte hru, kterou chcete hrát, budou mít jak vaši hráči, tak protivníci velké hlavy.

Hráči s placatými hlavami
Abyste si mohli zahrát zvolenou hru s hráči s placatými hlavami, přejděte z hlavního menu do Rosters a zadejte Create Free Agent. Teď vepište následující písmena jako křestní jméno **C, O, I, N, H, E, A, D** a tato písmena jako příjmení **C, O, R, E, Y**. Až si teď zvolíte hru, kterou chcete hrát, budou mít jak vaši hráči, tak protivníci dvourozměrné placaté hlavy.

Mrňaví hráči
Abyste si mohli zahrát zvolenou hru s mrňavými hráči, přejděte z hlavního menu do Rosters a zadejte Create Free Agent. Teď vepište následující písmena jako křestní jméno **T, I, N, Y** a tato písmena jako příjmení **T, O, M**. Až si teď zvolíte hru, budou jak ve vašem, tak v soupeřícím týmu samí mrňousové.

POWERLINE

GLOBAL DOMINATION

Poznámka: Následující cheatové kódy se vepisují při pauze. Když cheatový kód vepíšete podruhé, ztratíte buď svůj rozšířený arzenál, nebo se cheat vypne.

Pro získání přístupu do úrovně Jump vepište: ⊗, L1, L1, R1, R1, ⊗, L1. Pokud byl cheat přijat, objeví se na obrazovce číslo mise. Přiblížením nebo oddálením zeměkoule zvolte misi a pak zmáčkněte tlačítko △, abyste potvrdili úroveň.

Velmi schopné spojence, kteří budou chránit a rozšiřovat vaše





[1] **Doplňte si vybavení, udělejte Dukea neviditelným, získejte nezranitelnost.** [2] **Vládněte světu bez toho, aby jste se nervovali.**

impérium, získáte, když napíšete: SELECT, R1, R1, R1, ⊗, L1, L1. Pokud byl cheat přijat, objeví se na obrazovce text „You've got a new friend".

Chcete-li chránit jen jednu z vybraných zemí, vepište: ⊗, SELECT, SELECT, R1, R1, R1, L1, L1, R1. Pokud byl cheat přijat, objeví se na obrazovce nápis „Shield" a vy si zvolíte zemi, která má být chráněna.

Svůj arzenál speciálních zbraní rozšíříte na maximum, když napíšete: ⊗, SELECT, SELECT, L1, L1, L1, R1, L1, R1, L1. Pokud je cheat přijat, objeví se na obrazovce nápis „Smart bombs".

Abyste své speciální jednotky rozšířili o super bojovníky vepište: SELECT, ⊗, SELECT, ⊗, L1, L1, R1. Pokud je cheat přijat, objeví se na obrazovce nápis „Super fighters".

Abyste získali schopnost vidět ponorky nepřátel vepište: L1, R1, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, L1, L1. Pokud je cheat přijat, objeví se na obrazovce nápis „See subs".

Svůj arzenál obranných zbraní můžete rozšířit, když napíšete: L1, L1, L1, SELECT, SELECT, SELECT, SELECT. Pokud je cheat přijat, objeví se na obrazovce nápis „More missiles".

Abyste získali schopnost udělat z jedné rakety šest, vepište: R1, R1, R1, SELECT, SELECT, ⊗, ⊗. Pokud byl cheat přijat, objeví se na obrazovce nápis „Split defence".

Abyste získali schopnost střílet ze všech svých aktivních zásobníků a ne jen z toho, na který jste se přepnuli, vepište: R1, L1, R1, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗. Pokud je cheat přijat, objeví se na obrazovce nápis „Multiple defence launch".

Abyste získali schopnost vytvořit všechny své mobilní jednotky, vepište: R1, L1, SELECT, SELECT, ⊗, ⊗ L1. Pokud byl cheat přijat, objeví se na obrazovce nápis „You can built all resources".

POWERLINE

DUKE NUKEM: TIME TO KILL

Následující cheaty se vepisují během pauzy při hře. Prosím pozor: Pokud napíšete kódy příliš rychle, nemusí fungovat.

Nekonečné ammo: ←, →, ←, →, SELECT, ←, →, ←, →, SELECT

Všechny zbraně: L1, L2, ↑, L1, L2, ↓, R1, →, R2, ←

Celý inventář: R1, R1, R1, R1, R1, L2, L2, L2, L2, L2

Všechny klíče: ↑, →, ↑, ←, ↓, ↑, →, ←, →, ↓

Neviditelný Duke: L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1

Dvojitý Duke: L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2

Dočasná nezranitelnost (velmi dobré): R1, L2, L1, L2, R1, L1, R1, L2, L1, L2

POWERLINE

MAX POWER RACING

Všechny okruhy
Pro odemčení všech závodních tratí označte na mapě Afriku a pak vepište R1, R2, R1, L1, ⊡, L1. Pokud byl cheat přijat, uslyšíte trysku.

Silniční auta
Pro přístup ke všem silničním autům odblokujte všechny tratě ve VB. Pak označte VB na mapě na obrazovce a vepište R1, ⊡, L1, ◎, R2, ◎. Pokud byl cheat přijat, uslyšíte zvuk hromu.

GTI auta
Abyste se dostali k autům GTI, musíte nejprve odblokovat trasy v Římě, pak Řím označit na mapě na obrazovce a vepsat L1, ◎, R1, ⊡, L2, ⊡. Pokud byl cheat přijat, uslyšíte trysku.

Auta na dálkové ovládání
Abyste se dostali k autům na dálkové ovládání, musíte nejprve odblokovat trasy v USA, pak USA označit na mapě na obrazovce a vepsat ⊡, L1, R2, L2, ◎, R1. Až si zadáte určité auto a volby, musíte na bílé nahrávací obrazovce zmáčknout a chvíli podržet ← + L2.

POWERLINE

KNOCKOUT KINGS '99

Bojovníci s tlustými hlavami
Pokud chcete bojovníkům nasadit velké tlusté hlavy, přejděte do hlavního menu a napište ←, ◎, ←, △, ←, ⊡, ←, ⊗. Pokud jste kód napsali správně, ozve se tón a je to.

Být medvěd
Jděte do hlavního menu a napište →, ⊡, →, △, →, ◎, →, ⊗. Teď si zvolte bojovníka a ten se (jak se dalo čekat) objeví v podobě medvěda.

Omlazovací eneŕgie
Mezi bitvami si můžete vybrat udeřit do těžkého pytle, nebo do rychlého pytle. A v tomto momentě zmáčkněte a podržte L1 + L2 + R1 + R2. Čím déle je budete držet, tím více energie se vám vrátí.



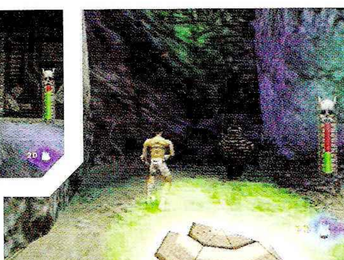


[1] **Neexistuje cheat, s jehož pomocí byste mohli jezdit pod vodou.** [2] **Proč být pouhým člověkem, staňte se raději medvědem.**

AKUJI, TEN KTERÝ POSTRÁDÁ JEDEN ŽIVOTNĚ DŮLEŽITÝ ORGÁN, SI VYNAHRADIL SVŮJ HANDICAP TÍM, ŽE SI ZÍSKAL SRDCE MNOHA ODDANÝCH HRÁČŮ 3D ADVENTUR. ZDE JSME PRO VÁS PŘIPRAVILI POPISNÝ NÁVOD POSLEDNÍCH NEJOBTÍŽNĚJŠÍCH ÚROVNÍ HRY PLUS TIPY, JAK PORAZIT ČTYŘI HLAVNÍ BOSSE.

AKUJI THE HEARTLESS







ÚROVEŇ 10

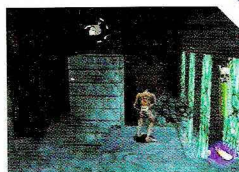
LIMBO: A CROSSROADS

Nenechejte se v žádném případě mýlit, toto je jedna z nejtěžších úrovní v celé hře. Vyžaduje, abyste uměli hodně dobře skákat, nejrůznější monstra na vás dští síru, a i ty předky je zapeklitě obtížné najít... Ten první je na ostrově nacházejícím se napravo od prvního loa bodu. Nejprve musíte přeskákat přes jednotlivé plošiny a utéct té velké zelené kapce, která vám je v patách, pak se musíte otočit a zamířit právě jejím směrem. A abychom nezapomněli, dávejte bacha, hlídá ji totiž hodně nebezpečná potvora, která vysílá ohnivé šlehy - na ty si dávejte pozor zejména tehdy, když se budete snažit načasovat si skok na plovoucí plošiny.

K dalšímu předkovi je díkybohu snazší se dostat, i když by se vám to patrně nikdy nepovedlo, kdybyste nevěděli, kde přesně hledat... Poté, co přemůžete ducha lva, prozkoumejte dva oštěpy, které kdosi zanechal zapíchnuté v bahně na kraji skály. Skočte dolů a přistanete přímo na hlavě svého dávno ztraceného příbuzného. Zpět nahoru se dostanete po velice šikovném žebříku. Zbytek této úrovně pak tvoří už pouze hororová směs zrádných skoků, šašků, jimž z úst vylétávají šipky apod. Nicméně jakmile se vám podaří dostat ke kyselinovému jezírku, máte příležitost získat dalšího z vašeho rozsáhlého příbuzenstva. Přes mizející plošiny přeskákejte až na kámen, ale na cestě zpět nezapomeňte přepnout na plovoucí kámen. Když pak na kamen zatlučete, otevřou se dveře a za nimi bude kromě jiných bonusů váš hodný strýček Bert. Lépe řečeno to, co z něj zbylo... A to je vaše poslední rodinné pouto v této oblasti, schoulené u paty veliké sochy. Seskočte k němu z první plošiny, pak skočte do bláta skrze bránu a šplhejte zpět domů.



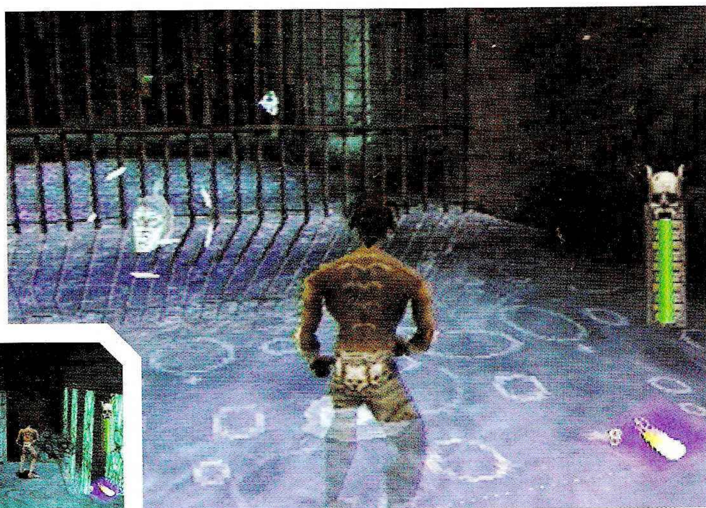




ÚROVEŇ 11

ENOCH: THE BLOOD RUINS

Enoch? To je divné jméno pro pekelnou plošinu... Váš první cíl je celkem jednoduchý: sestupte s plošinou o rovinu níže, přeskočte a tady ho máte. Pak skočte zpět, přepněte vypínač a jste na další plošině. Ze všech dávno mrtvých členů vaší rozvětvené rodiny se k tomuto dostává nejobtížněji. Ano uvidíte ho snadno, což o to, ale abyste se k němu dostali, budete muset vyšplhat po žebříku na okraji krvavého vodopádu a spustit se dolů z vyšší úrovně. Je třeba se ale spouštět opatrně - jakmile minete výstupek, padáte do nekonečna. Až se vám podaří dostat skrze bránu do další oblasti, narazíte zde na diamant. Poklepejte na něj a sledujte zeď po levé straně. Jedna její část se nepatrně barevně liší od zbytku - i zde nepochybně tušíte, co je za touto zdí. Až se vám podaří dosáhnout poslední loa štěrbiny, prozkoumejte zeď po levé ruce a pod obloukem najdete v této oblasti již svého čtvrtého předka. Je dokonale mrtvý, takže nedělá problémy.



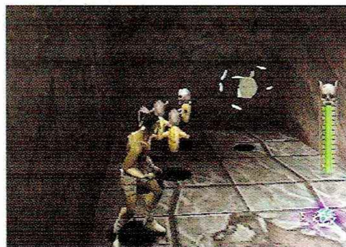














Pomocí hole a voodoo magie se teď necháte vynést vzhůru? Mimochodem, ty hole jste všechny nevypotřebovali, že ne? Ach, pane Bože ...

ÚROVEŇ 12

CAINE: THE BLACK TEMPLE

No, toho prvního máte přímo před nosem. Patrně jste na něm přistáli, když jste spadli z toho sloupu na začátku úrovně. Tenhle chlápek vysedává na skále uprostřed hlavní lávové jámy, takže ho asi nikdo jen tak nemine. A snadno se dostanete k i druhému. Až se vám podaří vyřídit ty tři otravné opice, půjdete pořád rovně a najednou ho uvidíte přímo před sebou: stojí na skále, je obklopen voodoo figurkami. Stačí jeden jednoduchý skok a máte ho, jenom si dávejte pozor na tu potvoru, co se vám plíží za zády. Předek číslo tři je rovněž procházka růžovým sadem. Až přeskočíte ty pohyblivé kvádry u kontrolního stanoviště, najdete ho, jak si hoví na dně malé lávové jámy ve vedlejší místnosti. Jenom dávejte pozor, abyste si příliš nespálili prsty. A konečně až vložíte kámen loa na patřičné místo, důkladně si prohlídněte rotující čepele v pravém rohu místnosti s velkou sochou. Počkejte, až vystřelí svislá čepel, pak ji přeskočte, vyhněte se svislé čepeli, no a předek je už váš. Celkem snadné...

ÚROVEŇ 13

GEHENNA: THE DEAD ARMADA

Toto není zrovna nejsnazší úroveň, ale člověk by to ostatně ani nečekal, vždyť je to úroveň poslední. Nejtěžší je zde to neustálé skákání z točivých plošin na vratké lodě, přičemž pod vámi se otevírá hrozivá prázdnota. Až se vám podaří dostat za ta zvláštní kosmická monstra, přeskočte potrubí, z něhož se valí pára, a poté seskočte na další plošinovou sekci. Dále jednu vrazíte démonům s býčí hlavou a seskočte na útes se sudem, který je přesně pod pohyblivou plošinou. Rozbijete sud a v něm najdete svého člověka. Dalšího naleznete schovaného ve vyhlídkovém koši té druhé rozbité lodi. Hlavně nejdříve zlikvidujte dvě zelené příšery, jinak pod vámi zapálí stožár, až polezete nahoru. Až seberete loa kámen, obejděte plošiny, vyhněte se výbušným sudům a prozkoumejte dva plovoucí bloky, které se objeví přímo před vámi. V tom od vás vzdálenějším najdete předposlední věc, kterou máte nalézt, totiž lebku. Jenom dávejte při skákání pozor, je to totiž skutečně daleko. No a konečně, svého 52. předka najdete až po notné dávce akčnosti - skrývá se v ruinách lodi, ze které jste se vydali na svou cestu. Jakmile umístíte oba dva loa kameny, měl by se objevit žebřík, který by vám umožnil přístup na horní dek. Odtud pak přejděte ke stožáru a po lanech vyšplhejte do koše, kde najdete další harpunu. Tu vystřelíte přes útroby lodě na záďový stěžeň, spustíte se po laně a posledního předka máte v kapse.

STRÁŽCI VOODOO

BOSS č. 1:

MAHDI: THE LAIR OF MAHDI

Tohoto bosse zlikvidujete čirou sílou svého meče. Až vás bude ohrožovat svými blesky, jednoduše se skryjte za kamenné kvádry a dávejte pozor na pekelný granát - i tomu se lze ale vyhnout. Počkejte si, až tahle bestie přeskočí na vaši stranu, a pak jí nandejte, co se do ní vejde, pár otoček a tak, no a celkem rychle ho sejmete. Pohoda.

BOSS č. 2:

OKAL: THE WEB OF OKAL

Velcí pavouci, malí roztoči, ale celkem nic náročného. Oběhněte pavučinu, několikrát klepněte na žluté pytlíky s vajíčky, stačí čtyřikrát nebo pětkrát, a ony se pak otevřou, čímž získáte přístup k nejrůznějším kouzlům. Až otevřete všechny tyto sáčky, spustí se na vás obří pavouk a začne vás zasypávat blesky. Za předpokladu, že se vám podařilo sesbírat všechna kouzla, měli byste ho zvládnout - stačí se schovat za kus pavučiny a odtud na něj útočit. Až použijete všechna kouzla, měl by se zhroutit na zem, no a jestli se neskácí, tak vám nezbude, než vyrazit a pustit se do něj holýma rukama, což je fakt fuška.

BOSS č. 3

PURITY: THE CHAMBER

První ženskou zrůdu zlikvidujte několik kouzlem a navrch přidejte několik kopanců, jenom dávejte pozor na tu kyselinu, která vyvěrá z jejího doupěte. Ale zbavit se jí vám nezabere příliš času. Jakmile bude po ní, proskočte skrze freudovskou noční můru v rohu do kyselinou nasáklého lůna a bez otálení se vrhněte na druhé monstrum. To se po několika úderech rozpůlí vedví - nejprve se pusťte do dolní poloviny, zmocněte se srdce a přitom dávejte pozor na horní polovinu, kterou zmasíte následně. No, moc příjemné to není...

BOSS č.4:

BARON SAMEDI: THE FINAL CONFLICT

Je jasné, že tenhle boss bude nejsilnější, a skutečně to je síla. Nejprve rychle oběhněte bitevní pole a rozbíjejte diamanty, ve kterých najdete kouzla. Jakmile se vám podaří shromáždit malý arzenál, okamžitě ho použijte proti zlému Baronovi. Chvíli se bude svíjet, ale nakonec se vám to podaří. Jenom je třeba ho zasahovat z patřičné vzdálenosti, protože jen tak se dokážete vyhnout jeho úderům. Ale jen co chcípne, změní se v další potvoru, Golgotha. Naštěstí tu lze mnohem snázeji zlikvidovat, tedy podařilo-li se vám nasbírat dostatek kouzel. Snažte se dostat co nejblíže a pak používejte jedno kouzlo za druhým, dokud nechcípne. No a až ho dostanete, je to Game Over a vy se shledáte s ... No, láska je křehká věc.

Dopisy

feedback

SLUNCE VYŠLO NAD OBZOREM A PO HLADKÉ CESTĚ NEBESKOU KLENBOU SE PONOŘILO ZA PAHORKY ZÁPADU. UŽ ŠEDESÁTKRÁT. TAKŽE OPĚT NASTAL ČAS PRO RUBRIKU DOPISŮ...



D. LESLIE, BEROUN

a) Jediné, co mi chybí, je občasný test periférií na PlayStation. Chci si totiž koupit volant, a tak bych byl rád, kdyby jste mi poradili.

b) Rubriku Top Secret prosím dále nezvětšovat (díky za návod na *TOCA 2*). Jen ať se každý snaží.

c) Mimochodem co si myslíte o *F1 '98*? Nebyla ta anglická recenze příliš negativní? Souhlasím, že ovládání je takové trochu náročnější a přední auta na startu jsou jaksi nedodělaná, ale jinak je grafika velice dobrá a AI počítače také není k zahození.

d) Jak to vypadá s inzercí?

Víc už toho nestíhám napsat, právě mi volali z depa v Brand's Hatch. It's time to qualify.

a) Jsme si vědomi toho, že hardwaru jsme se zatím příliš nevěnovali. Napište nám, zda-li byste si přáli články na toto téma. Pokud ano, budeme muset sehnat nějakého odborníka na hardware, zmapovat trh s periferiemi a dát dohromady nějaký vyčerpávající článek (sérii článků), takže mějte s námi trpělivost.

b) Rubrika Top Secret je proměnlivé velikosti, například v tomto čísle to jsou pouhé 4 stránky. Závisí to na okolnostech. Každopádně platí, že upřednostňujeme exkluzivní materiály typu velké recenze, tématické články a rubriku Seznamte se.

c) Co si myslíme o *F1 '98* jsme jasně dali najevo v minulém čísle, když jsme ji vyhlásili zklamáním roku 1998. Ale prosím neberte si to osobně, každý máme právo na svůj subjektivní názor. Jen tak mimochodem, firma Psygnosis byla s tvůrcem hry *F1 '98* natolik nespokojena, že jim nedávno vypověděla smlouvu na budoucí hry s tématikou formule jedna. A ještě jedna zpráva pro fanoušky: EA Sports patrně získá oficiální licenci FIA na rok 99 a vydá svou F1 hru.

d) S inzercí to vypadá tak, že i když jsme naše čtenáře už dvakrát vyzvali k účasti, dostalo se nám do rukou zatím asi jen 8 kousků (z čehož 5 napsal evidentně tentýž člověk), takže zatím je nám líto, ale na rubriku to v žádném případě nestačí.

LEI WULONG

a) Je mi trochu divné, že Level recenzoval už hru *Xenogears*.

b) Nelíbí se mi, jak plýtváte místem. Takový návod na *TOCA 2* mi připadá zbytečný. Místo toho byste mohli zvětšit minirecenze.

c) PlayStation rozdrtil 16bitové stroje. Postupně vyřadil výkonově srovnatelného Saturna. Drží krok s N64 (nebo je to opačně?). Myslíte, že si poradí i s Dreamcastem?

a) Každý časopis má trochu jiný přístup ke své koncepci. Časopis Level vydává některé recenze už v momentě, kdy je hra k dispozici, třeba i v importované (neevropské) podobě (například *Tekken 3* nebo právě *Xenogears*). PSM se snaží koordinovat své recenze s datem evropského (palového) vydání hry. Každý přístup má evidentně své výhody.

b) Je to věc názoru.

c) Technicky nikoli. Obchodně velmi pravděpodobně ano. Trumfy má však v rukou 'PlayStation příští generace'.

MICHAL PLÁTENÍK, PRAHA 4

Asi před měsícem jsem vám poslal dopis s prosbou o zaslání cheatů na *Gran Turismo*. I přesto že jsme poslal známku na dopis, odpovědi jsem se nedočkal. Myslel jsem, že vaše redakce je solidnější. Protože jsem nedostal odpověď na dopis minulý, tak nedoufám, že dostanu odpověď ani na tento dopis. Ale kdyby přeci jenom chtěl někdo zvednout zadek a poslat mi nějakou odpověď, tak nechám adresu, ale nedoufám.

Snažně prosíme všechny čtenáře, aby nám neposílali známky. Není v naší moci odpovídat na dopisy jednotlivě a písemně. Nemyslíme si, že tímto kritériem lze poměřovat solidnost či nesolidnost redakce časopisu. Také by možná bylo vhodnější, kdyby se někteří čtenáři vyjadřovali ve svých žádostech slušněji. A propos *Gran Turismo*: už jsme psali o tom, že na tuto hru žádné cheaty neexistují.

PEPO

Můj dopis se vám bude zdát dosti kritický, ale já to tak prostě vidím... Začnu od začátku. Obsah - k obrázkům by se hodilo zvětšit písmo. A vůbec, zvětšil bych písmo v celém časopise, protože některé články se ani nedají číst... Loading je fajn, až na Photo Love a Galerii týpků... PlayTest - v této rubrice mi připadá zvláštní zejména hodnocení. Nějak mnoho her má velmi dobré hodnocení. Co mě vadí nejvíc? Že i *Tomb Raider 2* má vyšší hodnocení než *Resident Evil 2*. Jak je to možné?! Top Secret - to je vaše nejlepší rubrika. Nemám k ní celkem žádné výhrady, jen to mikropísmo. No a pomalu se dostávám k tomu nejhoršímu. Totiž k CD. To je ze všech herních časopisů to nejslabší, které jsem viděl. Pravidelně čtu PSM, Score a Level. CD je strašně slabé, vždyť bychom si zasloužili za tu cenu mnohem víc. Není pro mě vůbec problém projít celé CD za 3-4 hodiny. Když to porovnám s CD, kde jediné demo trvá někdy stejnou dobu, je to slabota. A nejen krátká dema, ale i jejich kvalita je ponižující. Z devíti demo her, které máte na CD, se dají hrát tak 2-3, ostatní jsou tak na 3/10. A hry Yaroze, to je ten největší humus. Ani jedna z nich se nedá hrát, to si raději vytáhnu staré Nintendo a zahraji si *Maria*. Když to srovnám znovu s Levelem a Score, kde už teď má každé číslo plnou hru - no comment... Na závěr, protože jsem zarytý levelák (už více než dva roky), chci se zeptat, proč M. Kalivoda opustil Level.

Děkujeme za názory. Poměrně nás překvapila vaše posedlost velikostí písma, podle našeho názoru je jeho velikost vcelku OK. K hodnocením her jen tolik, že dostává-li velký počet her vyšší hodnocení (8/10 a výše), pak to znamená, že jsou tyto hry skutečně tak dobré. Nic víc, nic míň. Ještě k CD: nesouhlasíme, že z devíti her na CD stojí za vyzkoušení 2 nebo 3. Nesouhlasíme též s tím, že hry Yaroze jsou humus. V mnoha případech je tomu právě naopak, například *Super Bub*, *Total Football* či *Rocks and Gems* nepochybně stály za to. Někdy dokonce předčí svou hratelností obdobné prodávané tituly. CD PC-časopisů vzniká poněkud odlišným způsobem. PC-dema jsou distribuována pomocí internetu, jsou volně šiřitelné a samotná média jsou z hlediska technologie výroby mnohem dostupnější. My jsme v situaci, kdy nám nezbývá, než licencovat oficiální demo CD vyráběné v zahraničí. Ad Martin Kalivoda: proč strkat nos do jeho soukromých záležitostí? Opustil Level (kdyby byl dostatečně slavný, možná by jste se o důvodech dočetl v nějakém bulvárním plátku, což my nechceme být) a občas nám dodá svůj článek, za což mu patří náš dík. Toť vše.

odpovídal:

Farid D. Starman





DISK TOHOTO ČÍSLA: ŘÍZENÍ AUTA, BOJOVÁNÍ, STŘÍLENÍ, ZACHRAŇOVÁNÍ SVĚTA, POHLED NA KRÁSNOU DÍVKU VSTÁVAJÍCÍ Z POSTELE. KDE JINDE BYSTE DOSTALI TAKOVÝTO VÝBĚR? MIMOCHODEM, TO BYLA ČISTĚ ŘEČNICKÁ OTÁZKA. ODPOVĚDI NÁM NEMUSÍTE TELEFONOVAT.

Driver

■ VYDAVATEL:	GT Interactive
■ STYL:	závodní gangsterka
■ PROGRAM:	hratelné demo

Hry *Destruction Derby* se v Evropě prodalo více kusů než kterékoli jiné. Co to má co dělat s *Driverem?* Hned vám to prozradíme: *Driver* totiž koncept *Destruction Derby* přejímá - vysoká míra herního realismu, realisticky působící auta, vysoce propracované bouračky - a přesazuje do prostředí čtyř velkých amerických měst. Hrajete v roli tajného policajta Tannera, jehož úkolem je... hádejte co. No přece jezdit autem, většinou jako o život, po městských čtvrtích New Yorku, Los Angeles, San Franciska a Miami. Ale není to jen tak jednoduché - součástí misí je i demolování vybraných objektů vaším vozem (ve stylu *The Enforcer*) nebo získání informátora - to se děje tak, že ho naložíte do auta a pak mu předvedete tak brutální jízdu, že vyzradí i to, co neví - anebo rovněž proniknutí do zločinecké organizace. Co je nejzajímavějším rysem hry? Především inteligence ostatních „účastníků silničního provozu" a také skvělé modelování městského prostředí.

Podobně jako v *Destruction Derby* je i zde možné totálně zrušit jak svoje auto, tak auta cizích lidí - z chladiče se valí kouř, zadek auta vláčíte po zemi a kola vypadají, že každou chvíli upadnou. Jednotlivé mise spojuje odvíjení děje a také nastříhané scény, ve kterých se objevují bossové a slizké typy z podsvětí. Sympatickým detailem je to, že je ovládá herní engine, a tudíž se vše odvíjí naprosto plynule.

Zprávy se dozvídáte přes svůj záznamník (systém připomene *Mission: Impossible* a *The Rockford Files*) a pak je vše již na vás - jaký plán zvolíte, do čeho se pustíte.





„Asi sme to vzali špatnou cestou, kámo."

I když auta nemají konkrétní licence, jsou jejich tvary poctou všem nádherným coupé ze sedmdesátých let, která měli tolik rádi režiséři klasických krimi-filmů.

Bourat do všeho je sice zajímavé a zábavné, ale na konec úrovně se tak nejspíš nedostanete. A také se pořádně rozhlížejte na křižovatce - alespoň uvidíte, do koho to v příštím okamžiku napálíte.

■ Ovládání

Dpad:	**volant**
⊗	**plyn**
⊡	**brzda/zpátečka**
△	**ruční brzda**
◎	**akcelerace**

L1 nebo R1 + směr	**prudké zatáčení**
L2 nebo R2 + ← nebo →	**rozhlížení se L nebo R**
L2 + R2	**pohled dozadu**

Kromě hratelného dema jsou zde rovněž dvě „klipová" dema. Až se objeví menu, 1 minutu nic nevolte a poté se automaticky přehraje noční videosekvence (za deště), kterou bude následovat demo odehrávající se ve dne.

■ Další rysy

V kompletní hře najdete 44 misí (i když k dohrání stačí dokončit pouze 25).

■ Další informace

Chcete-li se dozvědět náš definitivní verdikt, nalistujte si příslušnou pětistránku minulého čísla PSM, kde najdete PlayTest se známkou 9/10.



Bloodlines

■ VYDAVATEL:	SCEE
■ STYL:	„capture the flag“
■ PROGRAM:	hratelné demo

Věděli jste, že námořníci, kteří vztyčili za 2. světové války americkou vlajku na Iwo Jimě, museli toto vztyčení zopakovat jenom proto, aby je někdo mohl vyfotit? No dobře, klídek, jen jsme vám chtěli naznačit, jak důležitou roli hrají vlajky ve světové historii - a také historii videoher. Jen si vzpomeňte, jaké úsilí vás jistě stálo hrát takový *Return Fire*, kdy jste se měli pokusit dosáhnout slávy ztečí nepřátelské základny a ukradením jejich standarty.

Bloodlines je pokus dodat kradení vlajek lidštější perspektivu. Ve futuristické aréně stojíte proti jednomu nebo několika protivníkům a vaším úkolem je vyměnit kromě jedné všechny vlajky v aréně, tak aby všude zavlály vaše barvy - musíte se zmocnit hned první vlajky nebo alespoň ji vzít tomu člověku, co vás takto předběhl. Myšlenkou je přemoci všechny počítačem ovládané postavy, ale je možné hrát i s několika protihráči, stačí dostat několik postav do vzájemné blízkosti pomocí Multi Tapu. Originální a zajímavé.



Barvičky jsou ve hře hezky syté.







Skok, shyb, dřep, kop. Člověk si skoro připadá jako na aerobiku, akorát je to kapánek násilnější.

■ Ovládání

⊗	výskok
◘	střelba
△	zvláštní schopnosti
◎	power-up
L1	nabití
L2	výsměch nepříteli
R1	neutralizovaní / zamknutí
R2	kamera v aréně

(Ze tří dalších konfigurací zvolíte stisknutím menu Options a pak zvolením Configure controller)

■ Další rysy

V plné verzi budete moci používat komba a útoky jak proti CPU protivníkům, tak proti svým kamarádům. Ale hra v režimu pro jednoho hráče je mnohem složitější - musíte hlídat více věcí a bojujete proti obtížněji porazitelným bossům.

■ Další informace

Chcete-li se toho dozvědět více, podívejte se na PlayTest *Bloodlines*, který najdete v tomto čísle PSM. Chcete-li tam přeskočit okamžitě, vězte, že se tato recenze nachází na straně s číslem 70.

Retro Force

■ VYDAVATEL:	Psygnosis
■ STYL:	střílečka
■ PROGRAM:	hratelné demo

Ať si čas běží jak chce - retro a retrománie je mnohem spíše než fenomén časoprostorového kontinua, stav mysli lidských bytostí, které se rády vrací omámeny dopingem něžných emocí, balíčku zvaného nostalgie. Tvrdá a bezmyšlenkovitá střílečka od Psygnosis je jen dalším důkazem. Kdyby *Retro Force* byl film, v hlavní roli by hrál Richard Gere s Brucem Willisem a určitě by se to jmenovalo *Šakal* - no a bylo by to stejně předvídatelné jako hloupé. Ale je to videohra, střílečka, což znamená: likvidovat velké nepřátelské objekty, které si o to přímo říkají, sbírat power-upy, které nechávají po obrazovce až idiotsky nápomocní mimozemšťané. A to je tak zhruba vše, tedy snad ještě dodáme, že je to celé zabalené v celkem vkusném trojrozměrném hávu. Tak pánové...





V *Retro Force* má vaše raketka uši a zuby. Ne, to byl jenom fór.

■ Ovládání

(Lze nakonfigurovat zvolením položky Controls v menu Options)

⊗	primární zbraň
◎	bomba
◘	speciál
△	silná bomba
R1	výběr střelby
R2	výběr bomby
L1	výstup
L2	sestup

■ Další rysy

V plné verzi hry, dle očekávání, jsou bossové mnohem větší a mimozemšťané mnohem obtížnější.

■ Další informace

PlayTest hry vyšel v předchozím čísle PSM. Stručně ho lze shrnout takto: "Vypněte na chvíli mozek a zahrajete si mnohem lépe.„ Hodnocení? 5/10

Rugrats

■ VYDAVATEL: THQ
■ STYL: adventura
■ PROGRAM: hratelné demo

Sedí se vám pohodlně? Dobrá, pak můžeme začít. Patříte-li náhodou mezi starostlivé rodiče, pak vaší pozornosti snad neunikl tento kreslený seriál. Rugrats je směs čiré fantazie a autentického popisu dětského světa: plenky, první zuby, strach z velkých bubáků apod. - prostě všechna dětská traumata. THQ se v herním zpracování vydali cestou mini-her, následkem čehož zde narazíte na věci, které malé děti obvykle dělají - například že se vozí na psech, hází kameny po labutích nebo hrají něco na způsob šíleného golfu. Toto demo vám nabízí dva příklady podobných aktivit: Mini Golf a Dědečkovy zuby. Takže do toho, děcka.

■ Ovládání

a) Mini Golf

← / →	zamíření
△	spuštění golfového metru (opětovným stiskem △ se nastaví síla úderu)

b) Dědečkovy zuby

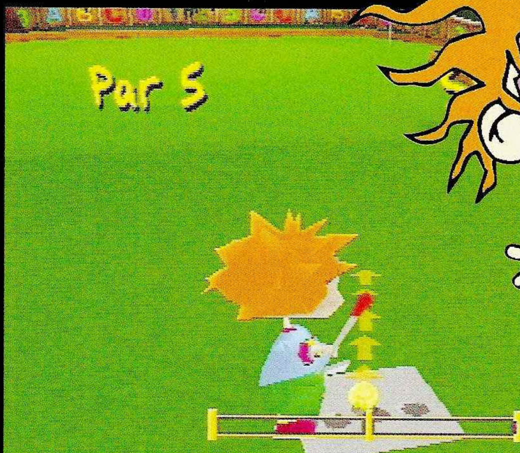
D-Pad:	pohyb
⊗	výskok
L2	pohyb kamery doleva
R2	pohyb kamery doprava
L1	pohyb kamery nahoru
R1	pohyb kamery dolů

■ Další rysy
Celkem zde najdete 12 vedlejších her, od proskakování ohněm v cirkusu až po jízdu na psovi skrze bludiště.



„Angelica se právě nachází v rozhodujícím okamžiku celého turnaje US Open."

■ Další informace
Nalistujete-li si stránku MiniPlayTestů v minulém čísle PSM.



Je toto nejrealističtější golfový simulátor všech dob?

Tank Racer

■ VYDAVATEL: Grolier
■ STYL: závodní (s tanky)
■ PROGRAM: hratelné demo

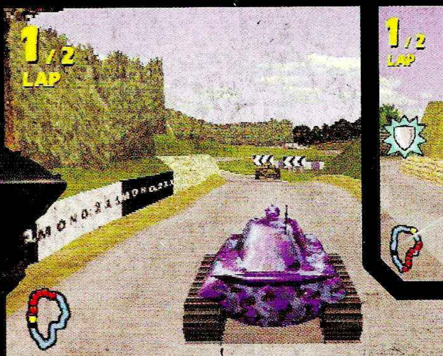
Kdyby takhle jednou Mika Häkinnen přiběhl na start závodu a zjistil, že mu někdo vyměnil jeho McLaren za tank, oprávněně by si pomyslel, že tento někdo má zájem na tom, aby se nestal dvojnásobným mistrem světa (jasně, udělal to Schumacher). Je sice pravda, že s tankem rychlostní rekordy nepřekonáte, ale tohle vozítko má zase jiné silné stránky. Tak například tank je prakticky nezničitelný, dále může střílet různé věci apod. Tedy tanky ani okruhy, na kterých jezdí, nejsou v běžném smyslu slova nějak hezké, ale zážitek z jízdy tankem má také svá plus, ostatně sami zjistíte v našem demu. A hlavně nezapomínejte používat dělo, kterým sice vaše soupeře úplně nezlikvidujete, ale rozhodně je zpomalíte. A také dávejte pozor na ta dvojrozměrná zvířata, která jsou všude kolem - nikdo neví, co jsou zač...

■ Ovládání

←/→	volant
⊗	plyn
▢	zpátečka
◯	brzda
△	klakson
R1	palba
L1	pohled za sebe
L2	otočení věže doleva
R2	otočení věže doprava
START	změna úhlu pohledu
SELECT	ukončení dema

■ Další rysy
V konečné verzi hry najdete bitevní arény pro dva hráče i nejrůznější druhy závodů. V režimu pro jednoho hráče máte možnost se propracovat žebříčkem nahoru (jen pomyslete: být světovým tankistickým šampiónem!). Jsou zde i vedlejší hry, které do celku vnášejí jistou rozmanitost. A to je jen dobře.

■ Další informace
Tak jsme se vtěsnali do našeho obrněného recenzního vozítka a na tuto novou hru se podívali trochu zblízka - výsledek najdete v příslušném PlayTestu, jež vyšel v PSM 13. Nabyli jsme dojmu, že hratelnost je velice slušná, ale dojem bohužel tak trochu kazí vizuální stránka věci. Takže než si hru poběžíte koupit, raději si ji nejprve vyzkoušejte.





Bacha: kněz nemá rád, když mu parkujete před kostelem.

Ridge Racer Type 4

■ VYDAVATEL: Namco/SCEE
■ STYL: závodní arkáda
■ PROGRAM: videoklip





Nalevo: dívka s rychlým vozem. Napravo: dívka s tryskáčem ve vlasech.

Jak naznačuje recenze uveřejněná v tomto čísle, *Ridge Racer Type 4* posouvá hranice vizuální dokonalosti o nějaký ten krok dál. Demo sice bude k dispozici až na příštím disku PSM, ale mezitím navrhujeme toto: v klidu a bez stresu se posaďte do křesla a vychutnejte si tuto nádheru obsahující i části skvělé intro sekvence. Do dívky ze hry se na beton zamilujete: budete ji sledovat, jak vstává z postele, jde po ulici a pak zmizí v rychlém autě. A ty vlasy vlající ve větru. No prostě láska...



Adventure Game

■ VYDAVATEL:	SCEE Yaroze
■ STYL:	parodie na RPG
■ PROGRAM:	plná hra



Ano, máme tu další klenot z truhly pokladů jménem Yaroze. Tato parodická věcička obsahuje narážky na některá fádní erpégéčková klišé jako špatné nehratelné postavy nebo velice omezené bojové schopnosti. Jistě - její hratelnost není také bůhvíjaká. Ale na druhou stranu uvážíme-li, že to celé dali tvůrci dohromady ani ne za měsíc, pak to není vůbec špatné. O Net Yaroze jste se toho více mohli dozvědět v PSM 12, kde byl jednak výčet nejoblíbenějších her v síni slávy Yaroze a také jste se mohli dozvědět něco o vlastním vytváření her.

■ Ovládání

← nebo →	otáčení se
↑	pohyb dopředu
↓	pohyb dozadu
⊗	boj/mluvení

Rollcage

■ VYDAVATEL:	Psygnosis
■ STYL:	závodní (futuristická auta)
■ PROGRAM:	hratelné demo

Tak tady to je - příležitost vyzkoušet si skvělou závodní arkádu jménem *Rollcage*. Tentokrát chlapci od Psygnosis dodali úplně nové demo, takže si můžete vyzkoušet i režim pro jednoho hráče s počítačem řízenými soupeři a rozmanitými power-upy. Jen tak mimochodem, okruh jmenuje se Paradise.

■ Ovládání

←/→	volant
↓	pohled dozadu
⊗	plyn
⊡	brzda
◎	automatické nasměrování
⊛	zpátečka
L1	levý power-up
R1	pravý power-up

■ Další informace

Rollcage jsme recenzovali v PSM 12 a dostal tehdy vysoké hodnocení 9/10. V minulém čísle jsme měli na CD demo hru, která navíc umožňuje zúčastnit se hodně zajímavé soutěže. Určitě se na to podívejte, zatím máte dost času.





PŘÍŠTÍ MĚSÍC V PSM 15

SVĚTOVĚ EXKLUZIVNÍ RECENZE!

STAR WARS™ EPISODE 1 THE PHANTOM MENACE™

V PRODEJI OD 10. 6.

PŘÍŠTÍ MĚSÍC VÁM PŘINESEME NEJEN EXKLUZIVNÍ RECENZI NA OFICIÁLNÍ HRU PRVNÍ EPIZODY STAR WARS, ALE I OBSÁHLÉ INFORMACE O SAMOTNÉM FILMU!

EXKLUZIVNĚ

CARMAGEDDON

PSYCHOPATIČTÍ ŘIDIČI, VÍTEJTE U NÁS! A PŘEČTĚTE SI NAŠE EXKLUZIVNÍ HLÁŠENÍ O BRUTÁLNÍ KONTROVERZNÍ HŘE, KTEROU SE MNOZÍ POKUSILI ZAKÁZAT.

PLUS

- APE ESCAPE
- OMEGA BOOST
- SPEED FREAKS
- SMASH COURT 2
- GTA: LONDON 1969
- NEED FOR SPEED 4
- CROC 2
- A MNOHO DALŠÍCH...

NA CD: RIDGE RACER TYPE 4 (HRATELNÁ) GEX DEEP COVER GECKO (HRATELNÁ) ACTUA ICE HOCKEY 2 (HRATELNÁ) T'AI FU: WRATH OF THE TIGER (HRATELNÁ) SWING (HRATELNÁ) R-TYPE DELTA (HRATELNÁ) BIG RACE USA (HRATELNÁ) TEKKEN 3 TOURNAMENT (VIDEO-REPORTÁŽ) PANDORA'S BOX (PLNÁ HRA)

NE VŠE JE PLNĚ PŘEDVÍDATELNÉ A V RUKOU NÁS OBYČEJNÝCH SMRTELNÍKŮ, PROTO SI VYHRAZUJEME PRÁVO NA ZMĚNU OBSAHU ČASOPISU I DEMO DISKU.


PlayStation

OPSM 14

SCANNED BY TOMÁŠ SALVA

1999
RIDGE RACER TYPE 4

1997
RAGE RACER

REIKO NAGASE

namco

REAL RACING ROOTS '99

Tomáš Salva 2012

